l'info sur les consoles Sega - Sony - Nintendo

MEGA force

MEGA FORCE
NUMÉRO 58
JUILLET - AOUT 97

Exclusif ! le CD Saturn

LES DÉMOS JOUABLES

ACTUA SOCCER 2 RELOADED

ET LA DÉMO TOURNANTE DE HARDCORE 4X4

Terreur sur Saturn

Resident Evil
Jurassic Park 2
Last Bronx

TOUS LES COUPS DE
FIGHTERS MEGAMIX
SUR SATURN

LA SATURN FRAPPE FORT

à l'E3, le plus grand salon du monde

L 2614 - 58 - 49,00 F - RD

49 FF • N°58 • JUILLET / AOUT 1997 • BELGIQUE : 320 FB • LUXEMBOURG : 320 FL • SUISSE : 12,50 FS • CANADA 13,50 (Can)

FINI DE JOUER
EXPRIME-TOI !

Teste nos jeux en avant-première et donne ton avis sur NRJ

SORTIE SEPTEMBRE 97

SONIC JAM

SORTIE SEPTEMBRE 97

RESIDENT EVIL

SORTIE SEPTEMBRE 97

FORMULA KARTS

- Du 21 au 31 juillet 1997, écoute NRJ
- Connecte-toi sur le 3615 NRJ ou le 3615 SEGA
- Participe au Quizz SEGA...

Les 10 meilleurs auront le privilège de venir tester en août, en avant-première chez SEGA, 3 nouveaux hits SEGA SATURN de septembre :
SONIC JAM, RESIDENT EVIL ET FORMULA KARTS !

En tant que "testeur officiel" SEGA SATURN :
tes commentaires seront retransmis sur NRJ,
tu repars avec ta console et nous t'envoyons les 3 jeux lors de leur sortie officielle !

BAM

NRJ

SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

sommaire

Ce que vous réclamiez tous à travers votre courrier est enfin arrivé. Vous ne rêvez pas, après maintes et maintes tractations, après des centaines de fax envoyés à travers le monde, après des milliers de coups de téléphone, des dizaines et des dizaines d'heures à se ronger les ongles des mains et des pieds, LE CD de démos jouables est finalement inclu dans MegaForce. Pour nous tous, c'est un grand ouf ! de soulagement, car rien n'a été simple et avant d'avoir la confirmation officielle de sa présence dans notre magazine, du noir nous en avons broyé. Du coup, c'est à Actua Soccer 2 et à Reloaded que vous pourrez jouer en démos exclusives. Comme généralement les bonnes nouvelles se suivent, nous sommes partis au plus Grand Salon du Monde, l'E3, qui se déroulait cette année à Atlanta (et il y faisait chaud dans tous les sens du terme), pour y découvrir tous les jeux qui nous feront chavirer de bonheur sur Saturn vers la fin de l'année, et comme vous le verrez, des surprises et des bonnes vous attendent. Mais ce n'est pas tout. Les amoureux de baston pourront enfin éclater de mille flammes grâce à notre guide stratégique spécial Fighters Megamix, qui leur donnera la solution à tous leurs problèmes. Les amoureux des bons jeux seront aux anges en zyeutant les tests exclusifs de Warcraft 2 et de Swagman, et les accrocs des nouveautés se frotteront les mains d'apprendre l'arrivée, prévue pour la rentrée, de Duke Nuk'Em 3D et de Quake exclusivement sur Saturn. Sur ce, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonnes vacances, en tout cas moi j'y vais !

SCHMÜRZ

LE FORUM

COURRIER DES LECTEURS	4
NEWS/PREVIEWS	6
WIP RESIDENT EVIL	22
WIP JURASSIC PARK	26
WIP L'ÎLE DES 7 VENTS	30
REPORTAGE E3 D'ATLANTA	36
REASSORT MEGAFORCE	43
CONCOURS : DR MARTENS	45
CONCOURS : ELECTRONIC ARTS	52
L'INTRO DES TESTS	53
ABONNEMENT	79
AILLEURS & MAINTENANT	80
CONCOURS : LE COBAYE	83
LES SECRETS DE MEGAFORCE	86
LA SOLUCE DE FIGHTERS MEGAMIX	90
LES PETITES ANNONCES	98

LES NOUVEAUTÉS SATURN

BATTLE STATIONS	78	RETURN FIRE	76
BUG TOO !	62	SHINING THE HOLY ARK	72
D-XHIRD	64	SKULL FANG	78
DARKLIGHT	70	SKY TARGET	60
FIGHTING GROOVE	68	SWAGMAN	66
PINBALL GRAFITTI	58	WARCRAFT 2	54

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT •
• Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • Maquette : Dom, Sylvie DUPUY • 1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON •
• Secrétaires de Rédaction : Marie-Hélène MILLOT, Richard EL MESTIRI • Correctrice-Rewriter : Chloë Chapalain • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI •
3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustration de couverture : Last Bronx © 1996 Sega • Publicité : Isabelle Weill • Ventes et Promotion : Didier DEVILLERS •
• Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER - QUÉBECOR (Mary sur Marne) • Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse • Tous droits de reproduction réservés •
• Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996 • Réassort exclusivement réservé au réseau de diffusion : Didier DEVILLERS Tél : 01 41 06 44 40. •
Ont collaboré à ce numéro : Michaël COIFFIER, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ (la Star de la Rédac' - dit : " 4x3") , Frédéric ROUSSEAU, Ho UTSUMIYA. •
• Correspondants permanents : aux USA : Tommy FRANÇOIS, au Japon : Arnaud SAINT-MARTIN •
Représente l'éditeur en Belgique : SOUMILLION PROMOTION, M. Jean-Philippe TONDEUR, 9 Av. Van Kalkenloan, 1070 BRUXELLES - Tél : 02.555.02.22.
Ce numéro comporte, librement jeté en 1ère de couverture, un CD-Rom de démonstration qui ne peut être vendu séparément du magazine.

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

COURRIER DES LECTEURS

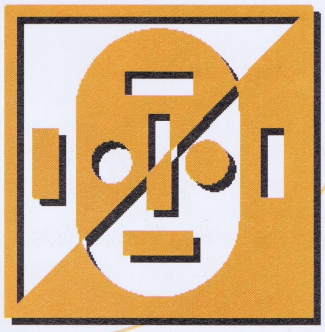
Sea, soft

QUE DE COURRIER, QUE DE COURRIER ! LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE EST QUE VOUS AVEZ UNE TONNE DE CHOSES À RACONTER ET DE SENTIMENTS À EXPRIMER. MAIS QUEL EST DONC CE VENT DE «FOLIE DOUCE» QUI SOUFFLE, CETTE ÉPIDÉMIE QUI SEMBLE ATTEINDRE QUELQUES-UNS DE MES FIDÈLES CHEVALIERS ? REPRENEZ-VOUS, BON SANG ! APRES LECTURE DE TOUTES VOS LETTRES, J'AI PU DÉGAGER PLUSIEURS THÈMES QUI VOUS TIENNENT RÉELLEMENT À CŒUR. CONTINUEZ À M'ÉCRIRE AINSI, MES VACANCES N'EN SERONT QUE PLUS ENSOLEILLÉES !

SCHMÜRZ

POUR NOUS ÉCRIRE :

MEGAFORCE-COURRIER DES LECTEURS
6, BD DU GÉNÉRAL-LECLERC
92115 CLICHY CEDEX



Cher Schmürz,

Où est Bad Brain ? Depuis quelque temps, je ne le remarque plus dans Mega Force... Et je suis sûr que tu y es pour quelque chose !!! Mon petit Schmürz, si tu ne me réponds pas, je prends d'assaut la rédaction de Mega Force ! Comment penses-tu nous laisser dans l'ignorance, nous les petits joueurs sans défense (qui accumulent, que dis-je, collectionnent les mauvais jeux) ? Je t'en supplie Bad Brain, REVIENS ! Mega Force est tombé dans le côté obscur de la Force et toi seul peux nous sauver ! Au secours Bad Brain ! Je me rappelle, la dernière chose t'appartenant était une lettre en provenance de, euh... Enfin bref, t'étais en vacances et tu promettais de revenir... Mais tu dois te ressaisir ! Je parle au nom de tous les joueurs OPPRIMÉS, QUE TU DÉFENDS ! ALLEZ ! REVIENS ! (et on t'élira maître du monde).

Signé : Mathieu Loiseau, joueur opprimé de son état, et plus connu sous le nom de Bad Player !

Si tu savais Mathieu, Bad machin et moi avons eu quelques mots et j'ai dû utiliser ma méga force pour le faire taire définitivement. Ce déjanté de la cervelle ne racontait que des imbécillités. Pour punition ultime, je l'ai envoyé moisir dans les caves de la rédaction !

Monsieur,

Mon fils a enfoncé l'Action Replay à l'envers dans la Game Gear. L'Action Replay ne marche plus. Y a-t-il une possibilité de réparation ? Faut-il commander une autre Action Replay ? Dans ce cas, merci de m'envoyer un bon de commande. Sincères salutations.

Mme Madry Catherine

Malheureusement, les Action Replay Game Gear ne sont plus fabriquées. Par conséquent, il nous est impossible de continuer à distribuer cette cartouche. Dans ces conditions, nous ne pouvons que vous conseiller d'aller jeter un coup d'œil dans les magasins spécialisés qui, eux, peuvent encore en avoir en stock.

Salut Schmürz

Je possède une Saturn depuis Noël 96, et je n'ai pas beaucoup de jeux, c'est pour ça que j'aime les démos car ça me fait plus de jeux, alors je voudrais te poser cette question. Pourquoi ne mettez-vous pas des CD de démos dans vos mag' car quand j'achète votre mag' je suis super content, mais quand je vois ce qu'il y a dedans, j'ai une petite déception, d'autant que vous ne paraissez plus que tous les deux mois. Alors, pourquoi vous ne mettez pas de CD de démos dans vos mags ? Allez-vous le faire, oui ou non ?

Lionel, Lançon de Provence

Regarde ce numéro de Mega Force et tu verras que tes vœux sont exaucés. Actuellement, nous travaillons d'arrache-pied pour intégrer des CD de démos dans tous les numéros de Mega Force. Tout le problème est de les trouver, les éditeurs ne sont pas tous très chauds pour donner (ou plutôt vendre) de tels CD. Il faut également ajouter que pour développer une démo, il faut d'abord finir le jeu, les éditeurs sont souvent à la bourre, ils mettent souvent de côté la démo au bénéfice de la finalisation du jeu, et là, il est clair que nous ne pouvons pas les blâmer.

Salut à vous honorable Schmürz.

Pardonnez-moi d'avance, mais j'ai des critiques un peu dures à vous faire. MegaForce est cher et compte peu de pages par rapport à d'autres journaux. De plus, les jeux sont parfois testés en retard. Pardon.

Un fidèle lecteur

Tout est une question de choix. En ce qui nous concerne, nous préférons tester des versions définitives et pas des versions à 80 % finies qui peuvent changer encore avant finalisation. Tous les tests que nous imprimons sont à 100 % fiables, et nous en tirons une grande fierté. De plus, et comme tu l'as sans doute remarqué, MegaForce paraît tous les deux mois, les jeux ne sortant pas simultanément avec la parution de MegaForce, il est possible que certains titres soient testés en décalage par rapport à nos confrères. Cela dit, MegaForce teste aussi beaucoup de jeux en exclusivité ; dans le dernier numéro, Pandemonium était exclusif, et ce mois-ci c'est Swagman qui est testé sur Saturn en exclusivité avant tous les autres magazines.

Ho, p'tite tête !

and sun ! *

* Mer, doux et soleil

Excuse-moi, j'en ai marre de voir tout le temps les mêmes introductions ! C'est bon, tu m'as excusé ? Merci, franchement merci ! Bon, mes questions ne sont pas trop nombreuses pour laisser de la place à mes confrères ségamaniaques (surtout saturniens pour moi).

Thomas

1) J'ai une Saturn, je vais avoir un PC assez puissant, et je voudrais développer mes propres jeux, mais je ne sais pas quel kit de développement je dois acheter pour faire de bons jeux. Pourrais-tu me donner quelques noms de kits et leurs prix, s'il te plaît ?

J'aimerais beaucoup pouvoir t'aider, mais les kits de développement ne se trouvent pas aussi simplement que cela. Pour en obtenir, il faut d'abord que tu montres patte blanche à Sega, et que tu deviennes licencié (c'est-à-dire que Sega te donne l'autorisation de développer un jeu ou une application sur sa machine). Ces kits sont extrêmement chers, ils valent environ 100 000 F.

2) Je voudrais développer des jeux, mais je ne connais pas les langages ni les façons de sortir de bonnes images. Connais-tu un guide qui me servirait ? Sachant que le «Sega 3D Game Library» est réservé aux personnes qui ont reçu l'OS2, existe-t-il d'autres guides pratiques et pas trop techniques ?

Avant d'essayer de développer un jeu sur Saturn, tu devrais d'abord te pencher sur le C, c'est le langage informatique généralement utilisé pour développer sur ordinateur ou sur console. Comme tu as un PC, je te conseillerais avant toute chose d'apprendre à fond le C++. Ensuite, tu pourras réfléchir à la manière de réaliser de bons graphismes. Mais avant ça encore, étudie à mort un concept de jeu efficace, et surtout avec lequel tu aurais envie de jouer.

«LES GENS ACHÈTENT UNE PS POUR LA MARQUE SONY, POUR APPARTENIR À UN GROUPE, POUR FAIRE BIEN, ALORS QUE CEUX QUI ACHÈTENT UNE SATURN, C'EST POUR LA PASSION QU'ILS ONT DES JEUX VIDÉO ET NON POUR EXHIBER UN EMBLÈME OU POUR SE DONNER UN GENRE.»

EXTRAIT DE LA LONGUE LETTRE DE XAVIER.

Je sens depuis quelques mois une grande tension entre les joueurs. J'invite les vrais amoureux des jeux vidéo à oublier ces querelles, et ainsi que le dit par ailleurs Xavier, à ne pas considérer la PS comme une rivale, mais comme une autre machine qui elle aussi a de nombreuses qualités. L'avenir vous le confirmera.

J'AI ENTENDU DIRE QUE SEGA, NINTENDO ET SONY SE SONT MIS D'ACCORD POUR CRÉER EN FRANCE UNE «CREDIT MEMORY CARD» QUI PERMETTRAIT DE GAGNER 1 POINT (100 F), À CHAQUE ACHAT DE JEUX OU DE CONSOLES, ET D'ACHETER D'AUTRES JEUX GRÂCE À CES POINTS. QUAND CETTE CARTE SERA-T-ELLE EN VENTE ?

RAPPORT DE BENOÎT MULDER.

On se demande vraiment où tu as bien pu entendre parler d'un tel projet. Vu la concurrence existant entre Sega, Sony et Nintendo, je doute fort qu'un quelconque accord entre ces trois sociétés puisse dans l'état actuel voir le jour.

JE TROUVE QUE VOUS SOUS-NOTEZ CERTAINS JEUX SATURN. AVEZ-VOUS UNE EXPLICATION À CELA ALORS QU'EN PLUS VOUS ÊTES UNIQUEMENT POUR SEGA ?

CYRIL, AMOUREUX DE LA SATURN

Certains disent que c'est noté trop large, d'autres comme toi, trop dur... Cela prouve au moins que l'on est totalement indépendant, que ce soit de Sega ou des autres constructeurs de consoles dont nous parlons. Le tout est de rester le plus objectif possible, et j'espère que vous en êtes tous convaincus !

J'IGNORE SI TU AS LE CÂBLE, MOI OUI, ET TOUS LES MERCREDIS IL Y A SUR TMC QUELQU'UN QUI VEUT NOUS PARLER D'UN SUJET AUQUEL IL NE CONNAÎT RIEN, JE VEUX DIRE LES JEUX VIDÉO. IL S'APPELLE CYRIL. IL A AFFIRMÉ QUE TOUS LES ÉDITEURS NE FERAIENT PLUS DE JEUX SUR SATURN À PARTIR DE MARS, ET QUE CETTE CONSOLE ÉTAIT FINIE, «MORTE». ALORS, J'AIMERAIS QUE TU COMMENTES CETTE AFFIRMATION QU'IL A FAITE.

AMELIO

Voilà une affirmation très grave et totalement fausse puisqu'énormément de jeux sont encore à l'heure actuelle (et nous sommes déjà en juillet) prévus sur Saturn ! Je n'ai pas vu cette émission sur TMC, mais si cela a été affirmé avec autant de force par ce Cyril, j'espère que Sega n'en restera pas là. Evidemment, ce genre de discours peut porter préjudice au développement de la Saturn en France. De plus, il est notoire que certains journalistes en quête de sensationnel peuvent toujours raconter une tonne de «conneries» juste pour se faire entendre. Si tu veux un conseil, n'écoute plus TMC et n'écoute plus cet animateur.

IL N'Y A PRESQUE PLUS RIEN SUR LES CONSOLES GAME GEAR, MEGADRIVE et 32X.

JULIEN

C'est bien vrai, ça. Une console beaucoup plus performante attire toutes les convoitises, aussi bien des joueurs que des éditeurs. Et au prix auquel est vendue la Saturn, 990 F, il n'y a pas à s'en priver. Pour les irréductibles, Sega annonce tout de même Jurassic Park 2 sur Megadrive !

SEGA AURAIT PRÉVU DE SORTIR LA SATURN 2 EN 1998. SI CETTE INFORMATION EST JUSTE, POUVEZ-VOUS ME DONNER PLUS DE PRÉCISIONS ?

THOMAS

Attention, ne prenons pas des rumeurs pour des vérités. La «Black Belt» ou la «Dural» puisque c'est son nouveau nom, n'est qu'un projet et rien aujourd'hui n'a été officiellement annoncé par Sega à son sujet. Cela dit, il est normal que Sega prépare l'avenir et nous offre une nouvelle console pour l'an 2000. De là à croire que la Saturn va être abandonnée, c'est une erreur grave. Nous avons encore de longues années devant nous pour nous divertir avec notre console adorée !

MORCEAUX CHOISIS

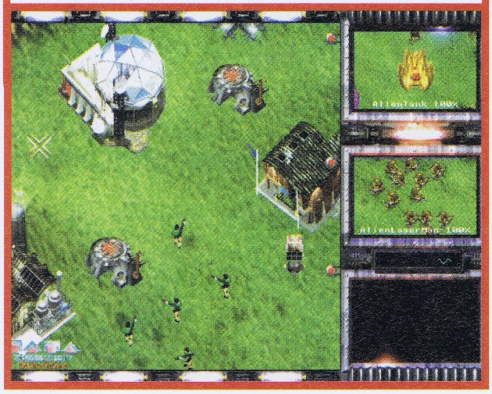
L'EAU À LA BOUCHE !

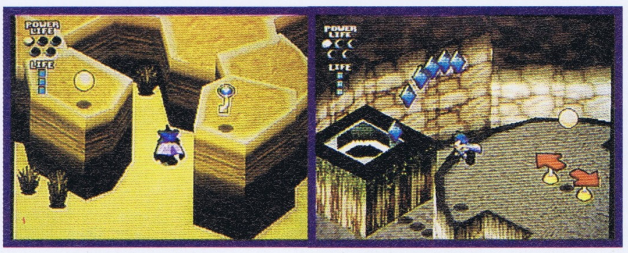
À PEINE L'ÉTÉ COMMENCÉ, on sent déjà que les éditeurs se préparent à une GUERRE non seulement psychologique, mais également ludique. Les softs, les bons, les grands, les forts, **LES COSTAUDS**, sortent de partout et ça, c'est une super nouvelle. Force est de constater qu'avec des titres aussi brillants que **DRAGON FORCE, DUKE NUKE'M 3D, QUAKE, ATLANTIS, LAST BRONX,** la Saturn va faire un MALHEUR dans les jours à venir. Et les news de Mega Force ne sont là que pour constater le brio des développeurs qui s'acharnent à TIRER le meilleur parti de la "bête" ; certains, bien sûr, échouent, mais d'autres parviennent à développer des jeux vraiment ahurissants.

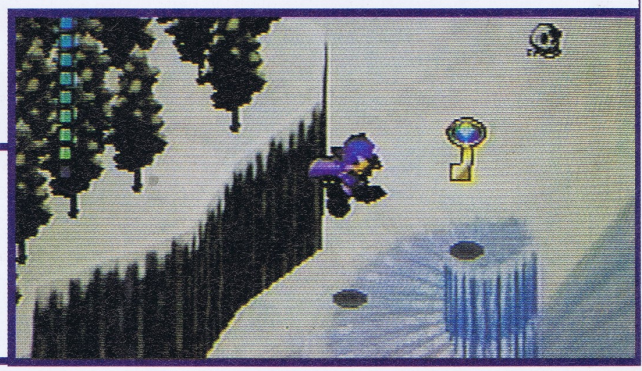
L'eau étant désormais à votre bouche, je vous laisse pour savourer ces

quelques nouveautés...

Six décors différents éviteront la lassitude graphique des combats. Parmi eux on remarque un paysage sous la neige, une prairie, le désert, etc.





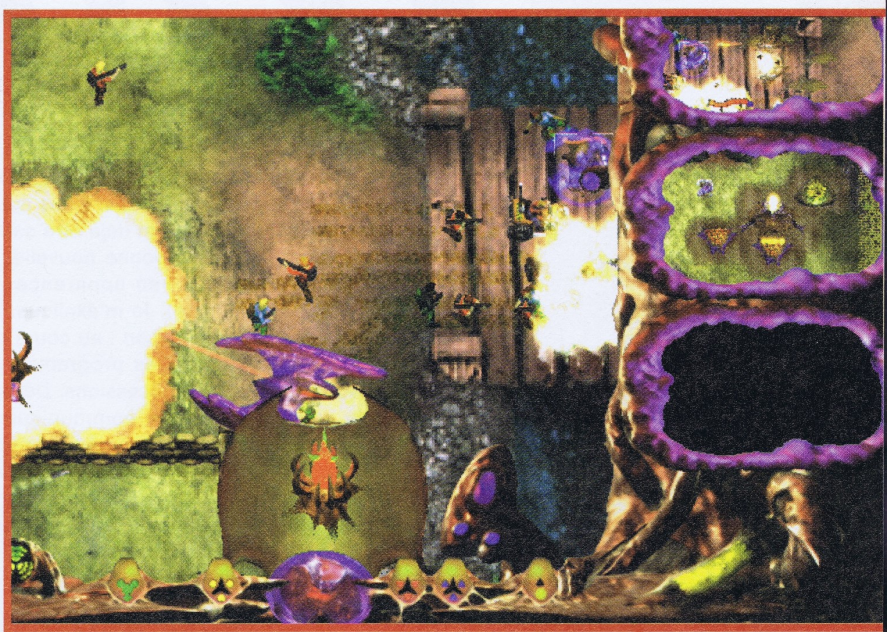


Changement de décor pour un paysage tout enneigé. Ah, voilà une clé.

Conquest Earth

MACHINE : SATURN/PLAYSTATION • ÉDITEUR : DATA DESIGN • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

Le but avoué de Conquest Earth est de rénover le genre de jeux à la Warcraft ! L'action se situe en 2050 et des extraterrestres menacent l'humanité. Dès le départ, on vous demande d'opter pour le camp terrien ou jupiterrien. Selon le choix retenu, le jeu, les options et les cinématiques seront différents. Par exemple les humains doivent gérer une somme d'argent initiale tout en sachant qu'ils ne disposent d'aucune autre ressource financière au contraires des aliens, dont la monnaie est le silicone qui peut être extrait à l'aide de puits. Autres caractéristiques propres aux créatures de Jupiter : la capacité de fusionner deux bataillons pour en obtenir un plus puissant ou encore la possibilité de morpher en arbre, en jeep ou en tank terrien afin d'embusquer l'ennemi ! En gros, il n'y a que le nombre de missions qui ne change pas : 30 des deux côtés. De nombreuses innovations viennent faciliter l'ergonomie du jeu lors des combats. Ainsi, on peut envoyer un véhicule donné à un endroit précis en cliquant à l'endroit désiré sur le terrain mais on peut tout aussi bien décider d'en prendre le contrôle et d'y aller directement ! De plus il n'est pas nécessaire d'attendre qu'un groupe ait atteint sa destination pour lui en assigner une nouvelle car Conquest Earth permet d'en donner huit à l'avance, ce qui se révèle pratique pour contourner des obstacles ou encore effectuer des patrouilles. Bref, de quoi élaborer des tactiques les plus tordues ! Et c'est grâce à cette profondeur stratégique, associé à une réalisation sans reproches que Conquest Earth a toutes les qualités pour s'imposer comme le meilleur titre du genre... ●



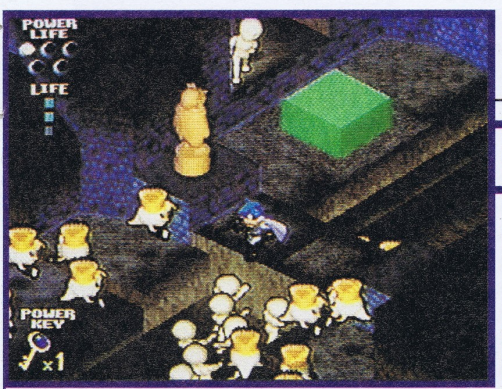
Le jeu propose trois modes de défense : un mode de défense passive, un mode d'escorte bien utile lorsque l'on contrôle directement un véhicule ou un perso et que l'on désire être épaulé par un groupe, et enfin un mode permettant de tenir une position.

Si les graphismes ne sont pas les plus fins que l'on ait vus, en revanche ils sont très colorés puisque la palette du jeu est de 32 000 teintes !

Le joueur à accès à des armes de plus en plus puissantes au fur et à mesure de la progression dans les niveaux. Il y a par exemple 3 types de tanks et huit genres de fantassins différents.

Willy Wombat

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : HUDSON SOFT • DISPONIBILITÉ : ÉTÉ



Des ennemis droits devant, à la chaaaarge !

Strike ! Voilà un piège bien surprenant, auquel il faudra faire gaffe lorsque vous jouerez.

Généralement, les flèches indiquent vers où aller. Enfin, je crois...

Batman a du mouron à se faire avec la venue de ce nouveau héros chauve-souris, Willy et ne croyez pas qu'Arnold soit aussi de la partie ! D'apparence un peu grassouillette, Willy n'en est pas pour autant une mauviette et ses boomerangs, soigneusement affûtés à la pierre de granit, seront là pour le prouver à la moindre occasion. Zic, zic... Vous aurez remarqué que ce jeu d'action pour joueurs solitaires vous place dans une vue quelque peu particulière. Celle-ci a été baptisée par ses inventeurs AQV (Advanced Quarter View). Cela signifie que le jeu apparaît en vue de trois quarts haut et que l'écran pourra subir des rotations afin que le joueur puisse visiter les moindres recoins du paysage à la recherche de clés, bonus ou passages secrets. Willy n'aura cependant pas la vie facile étant donné le nombre d'ennemis et de pièges qui se dresseront devant lui. Son objectif sera de retrouver une pierre magique du nom de «Miracle Gem». Un nom qui donne à lui seul envie de se lancer à sa recherche ! Hudson Soft, riche de son succès avec Bomberman, souhaiterait certainement faire de sa nouvelle mascotte Willy, un autre grand hit.... ●

WipEout

Enfin, la version Saturn de WipEout 2097 pointe le bout de son nez dans nos pages de previews. Nous autres, atteints de Seganoïte aiguë, pouvons donc d'ores et déjà être satisfaits de cette première bonne nouvelle. Deuxième bonne nouvelle, l'adaptation est réussie en apparence (quoique «en apparence» n'est peut être pas forcément l'expression juste). Je m'explique. Vous commencez certainement à connaître la chanson : au cours d'un développement de jeu ou d'une adaptation, les programmeurs doivent faire des choix, voire parfois des concessions. Développer un jeu, c'est un peu le principe des vases communiquants. Si on veut un esthétisme parfait, des tonnes de couleurs, de la finesse, on peut les obtenir mais cela sera au détriment d'autre chose, de l'animation, de la modélisation. Si on veut un jeu parfaitement fluide et très rapide, cela nuira un peu à la richesse des graphismes et des décors.

On retrouve évidemment l'ambiance futuriste de Wipe Out, on ne change pas un concept qui gagne.

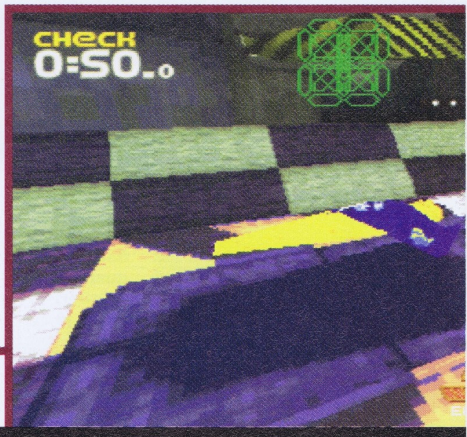
Faites votre choix

Bref, à moins de trouver la bidouille ultime, il faut faire un choix et en ce qui concerne la version Saturn de Wipe Out 2097, Sega a choisi la jouabilité. Nous voici donc face à une version moins belle, esthétiquement parlant, que sur Playstation mais côté vitesse, elle n'a absolument rien à lui envier et semble même un peu plus speed. Très rapide et fluide, Wipe Out 2097 Saturn offre donc des sensations hyper agréables combinées à une maniabilité excellente. Un volet bien plus agréable que le Wipe Out premier du nom. En ce qui concerne le principe, là aussi pas mal d'évolution. Désormais, cette course spatiale est très jouable et davantage orientée Arcade qu'auparavant. Des d'armes plus nombreuses et plus efficaces, plus de sensations, plus de challenge... Au menu, vous aurez le choix entre plusieurs engins aux aptitudes différentes, trois classes comportant chacune deux circuits et les options habituelles qui vous permettront de régler les divers paramètres du jeu.

Votre choix devra se porter sur l'un des quatre vaisseaux proposés au départ dans ce menu.

2097 fois mieux

En outre, on trouve également un «pit» sur les circuits, qui vous permettra de régénérer votre vaisseau quand son blindage deviendra trop limite. Il suffira de passer sur une portion annexe de la piste (comme dans F-Zero) avant de rejoindre le tracé normal. Au final, on obtient un jeu qui paraît excellent, bien plus abordable que le premier volet et qui conserve et améliore les points forts. Concernant l'ambiance, elle est toujours aussi futuriste et imprégnée de techno planante et trance. Les musiques ont d'ailleurs été composées par des pointures du genre, tels que les Chemical Brothers par exemple. Les puristes apprécieront... Une version corrigée et améliorée qui ne pourra que plaire aux fans du genre et réconciliera ceux qui n'avaient pas apprécié la première mouture. ●



Sur la grille de départ, commencez à chauffer les moteurs pour pouvoir prendre un départ canon.

MASS DESTRUCTION

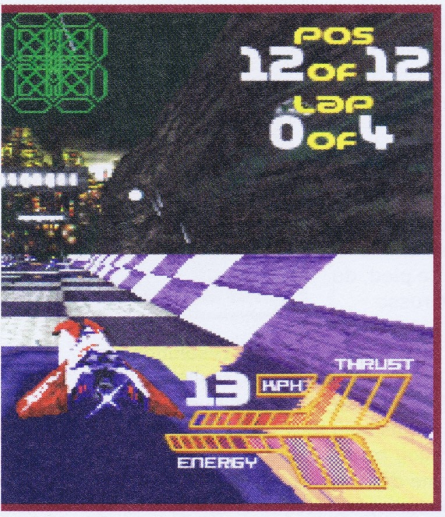
PLAYSTATION - BMG

Les PlayStationniens sont de gros jaloux ! À peine a-t-on bon jeu sur Saturn, que déjà ils en veulent une version. BMG a cédé à leur caprice et leur offre sur un plateau ce Mass Destruction. Un jeu explosif qui vous place aux commandes de tanks plus ou moins rapides et plus ou moins solides, pour diverses missions de sauvetage ou de destruction. Si le principe reste le même, le soft semble un peu moins beau, et moins agréable à l'œil que son homologue Saturnoide. Ben quoi, on peut pas tout avoir non plus, alors vous plaignez pas, c'est déjà pas mal de pouvoir y jouer !
(Disponibilité : Septembre)

2097

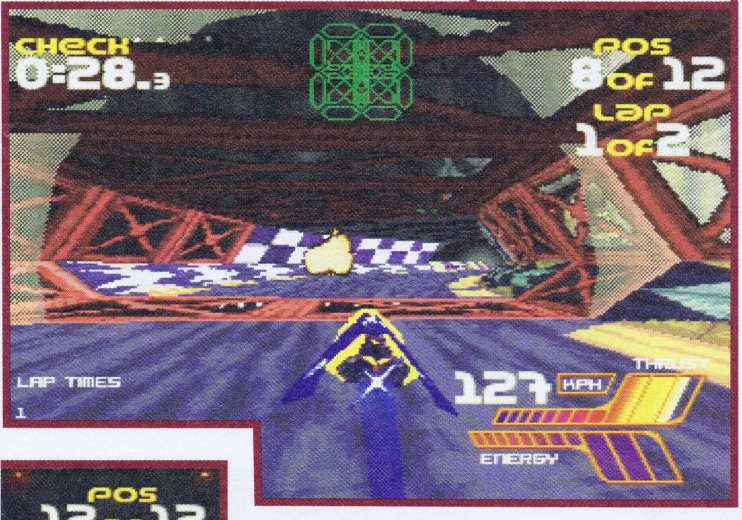
MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • EDITEUR : PSYGNOSIS • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

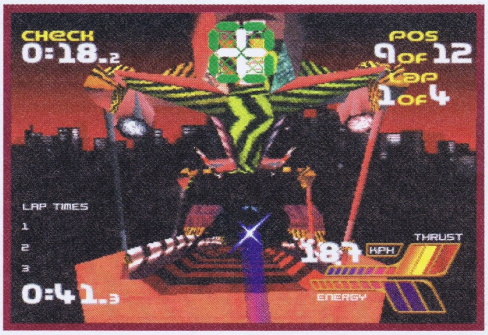
L'auto-pilote fait partie des nouvelles armes. Elle vous permet de laisser la machine contrôler votre vaisseau pendant quelques secondes.



Désormais, quand votre blindage commence à faiblir, vous pourrez passer au Pit pour vous refaire une santé.

Les nouvelles armes sont bien plus efficaces qu'auparavant.





T E L E X

CAPCOM RECULE

Capcom a décidé d'annuler la sortie de Cyberbots, version Saturn, sur les marchés américain et européen. La raison invoquée serait son manque de succès en Arcade. Eh bien, eh bien...

PS5

Sega Japon a annoncé la sortie de Phantasy Star 5 au Japon, pour la Saturn. Par contre, aucune date n'a été avancée.

LA SATURN À 149 $

Cette fois, c'est parti pour la Saturn aux États-Unis. En effet, celle-ci est maintenant disponible à 149 $ et ce prix équivaut à ceux de la PlayStation et de la N64. Il est vrai que la Saturn ne vend pas autant que Sega le souhaiterait, et les pertes encourues semblent dures à avaler, ce qui n'empêche nullement cet éditeur de persévérer. Sega n'abandonnera pas la Saturn et pour preuve... baisse de prix. Jusqu'où ira la guerre des prix ?

TOMB RAIDER 2

Pour des raisons qui nous sont encore aujourd'hui obscures (doit y avoir du Sony là-dessous), le second volet des aventures de Lara Croft ne verra jamais le jour sur Saturn.

UNIQUE !
Des milliers d'astuces sur PLAYSTATION SATURN et NINTENDO 64
mais aussi sur 16 bits et PORTABLES.
Des jeux et plein d'autres lots à gagner.
36-15 sos consoles
Seulement 1,29F/mn
Editeur Audiofil

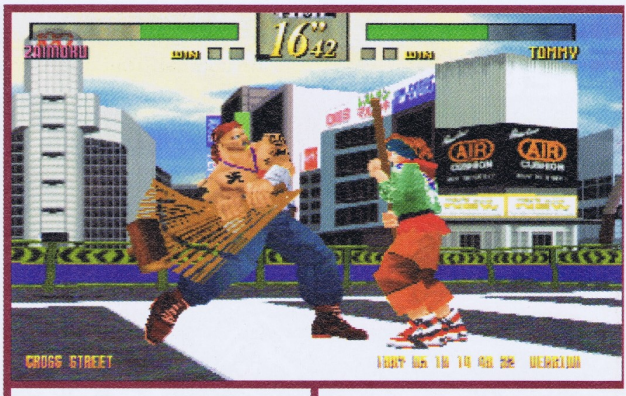
Last Bronx

MACHINE : SATURN EUROPEEENE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 97

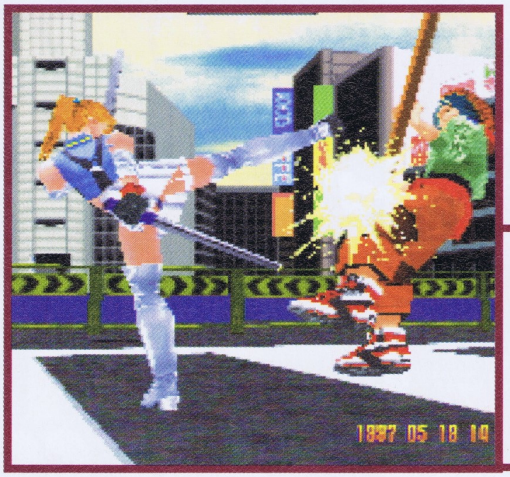
Yusaku, Nagi, Zaimoku, Lisa, Joe, Tommy, Yoko et Kurosawa sont les huit personnages de base (quatre de chaque sexe) de ce nouveau jeu de combat axé principalement sur le maniement d'armes comme le nunchaku, le sabre, le bâton long, le bâton à trois branches, la masse ou encore le tonfa... Les passionnés d'armes blanches vont donc s'éclater ! L'évolution des armes à l'écran est d'ailleurs un spectacle à elle seule. Après les «Toshinden» et «Iron & Blood», Last Bronx est le troisième titre proposant de tels combats. Contrairement aux deux titres précédemment mentionnés, il n'y aura pas de magie mais des duels purs et durs dans lesquels huit maîtres en la matière se livreront à des affrontements sans précédent, mêlant les techniques de pied, de poing, ainsi que les projections, à l'utilisation de leur arme. Grosso modo, Last Bronx reprend les mêmes signes distinctifs que Virtua Fighter 2, à savoir des graphismes en haute résolution ainsi qu'un principe de jeu similaire. Fluidité, réalisme, rapidité des mouvements, variété et originalité des enchaînements (certains coups sont hallucinants !) étant les mots-clés. Sans vouloir trop entrer dans les détails, bien que la plume me démange, Last Bronx devrait rapidement faire des adeptes. Round one, fight ! ●

Ne soyez pas trop pressé de rencontrer Red Eye. C'est un Boss !

L'adversaire est retourné comme une crêpe sous la puissance du balayage.



Hou là, là ! Ce coup de massue risque de faire très mal...



Normal quand on a de si belles jambes, de les utiliser pour en mettre plein la vue à l'adversaire !

Lisa vient d'être chopée par Joe. Le pire reste à venir avec certainement une projection très douloureuse.

EXTREME G

NINTENDO 64 - ACCLAIM

Apres Turok, Extreme G est le prochain jeu d'Acclaim sur la 64 bits de Nintendo. Il s'agit de courses de bécanes (douze), qui semblent tout droit sorties de Tron, et qui s'affronteront sur des tracés tous plus torturés les uns que les autres. Au programme : rampes de saut, Looppings, tonneaux, etc. En mode seul, la route sera envahie par sept autres concurrents belliqueux et armés. Non seulement vous aurez vos armes, mais vous pourrez aussi ramasser des bonus sur la route qui procurent invisibilité, turbo et autres mines. Le mode multijoueurs permet de jouer jusqu'à quatre sur un seul écran pour des arsouilles féroces. En plus de tout ça, vitesse et fluidité seront au rendez-vous. Ça va péter...
(Disponibilité : novembre)

Fighting Force

MACHINE : SATURN EUROPEENNE • ÉDITEUR : EIDOS • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 97

Histoire de se castagner dur et de faire parler la poudre, voici un tout nouveau Beat'em Up, dans la pure lignée de Die Hard Arcade. Fighting Force vous propose d'incarner quatre héros au choix : Hawk Manson, Ben Jackson, Mace Daniels et Alana McKendrick, , qui devront survivre à sept niveaux d'action frénétique répartis autour de vingt-cinq stages de la mort. Ainsi, vous entrerez, entre autres, dans un immeuble, traverserez le Bronx, descendrez dans une station de train, visiterez une base navale et aérienne, pour finir votre route sur une île secrète où se trouve le quartier général de l'ennemi. Qui est-il, d'ailleurs ? C'est un dénommé Zeng, un docteur complètement cinglé, un scientifique en biologie, avec des idées par très claires, forcément... Pour la première fois dans ce style de jeu, vous pourrez profiter d'une vraie 3D et vous déplacer librement dans toutes les directions ! Vous noterez également une certaine interactivité entre les joueurs et le décor, dans le sens où plusieurs routes mèneront au niveau final, où vous pourrez tout casser autour de vous et même utiliser certains objets comme une bouteille obtenue en cassant un distributeur de boissons ou encore un baril que vous pourrez lancer sur vos ennemis ! Pour mener à bien votre mission, vous trouverez également à même le sol différentes armes, telles que couteau, sabre, tessons de bouteilles, batte de base-ball, machette, fusil à pompe, lance-flammes, laser, lance-roquettes, canon 30 mm... De même, des trousses de pharmacie vous permettront de retrouver toute votre jeunesse, des sacs d'argent ou des lingots d'or vous donneront plein de points et parfois, aussi, vous mettrez la main sur des vies supplémentaires ! Une panoplie complète de coups seront à votre disposition afin de malmener au plus mal vos pauvres adversaires qui succomberont à vos enchaînements de pied et de poing en quelques secondes. Plusieurs types de projections seront possibles, des attaques au sol, des sauts et même des techniques à deux joueurs, l'un tenant l'adversaire, pendant que l'autre lui place un coup ! Eh oui, vous pourrez jouer à deux et même l'un contre l'autre dans un mode de jeu à part entière tel qu'un vrai jeu de combat. Tout cela s'annonce très excitant ! ●

Je plains celui qui va se recevoir cette roue de voiture !

Belle projection par-dessus l'épaule avec le pied droit en barrage.

Pas de temps à perdre, je cours vers de nouvelles embrouilles.

Bien agrippé par le col, ce gentleman va passer un sale moment.

Magnifique coup de pied retourné sauté qui propulse l'adversaire dans un autre monde.

Hum, oui, ce sabre est très efficace pour découper les ennemis en darnes.

Ce n'est peut-être pas prudent de rester à se battre en plein milieu de la route...

T E L E X

LA SAGA BANDAI-SEGA PREND «ENFIN» ...

Quand on pense que les ventes de produits Sega se portent à 17 milliards de francs pour l'année fiscale précédente, avec des bénéfices de 1,6 milliard de francs et que Bandai ne fait que le tiers de ces chiffres, on était en droit de se demander comment ces deux sociétés arriveraient à fusionner à égalité (fifty-fifty). Et là, après des mois de pourparlers, de conférences de presse multiples, on apprend que la fusion n'aurait finalement pas lieu... Après beaucoup de bruit pour rien, la seule compensation reste la démission du président de Bandai Japon, Makoto Yamashina, remplacé dès le 29 juin par Takashi Mogi. Affaire à suivre ou plutôt à clôturer...

HEART OF DARKNESS AU CŒUR DE L'OMBRE

Grosse déception pour les possesseurs de Saturn, Heart Of Darkness a été purement et simplement abandonné par Virgin, coup dur pour nous, produit français oblige (et cocorico). Il est vrai qu'après deux ans et demi de développement, des millions de dollars dépensés et rien de concret, Virgin et ses problèmes financiers du côté US ont préféré jeter du lest. Et pourtant, quand on a vu un peu le jeu, quand on sait qu'il a même intéressé Spielberg pour une adaptation en film, on ne peut que regretter cette froide décision... Mais bon, c'était il y a deux ans et depuis...

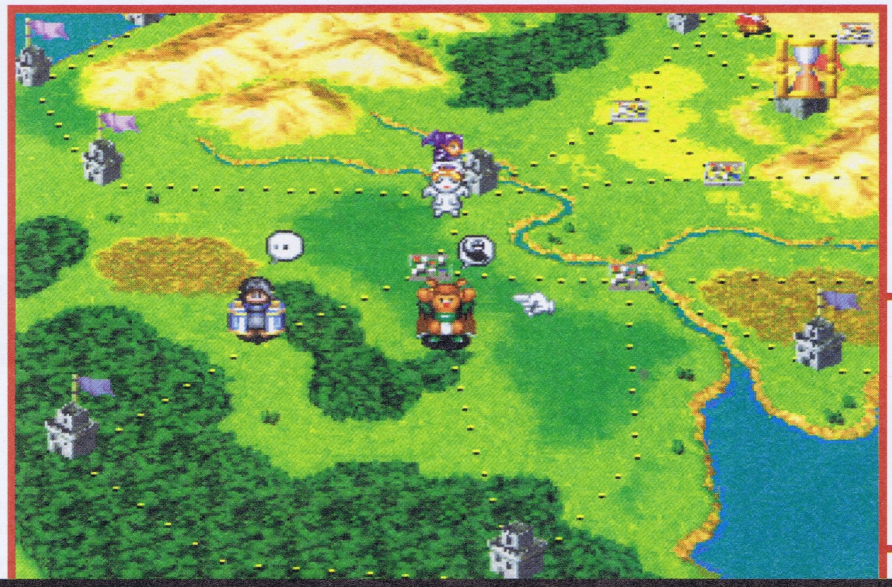
Dragon

Les deux chefs ont envoyé leurs troupes au combat. On peut déjà dénombrer quelques pertes dans le camp de droite.

Qui a dit que tous les jeux se ressemblaient ? Vu sa réalisation, Dragon Force apporte manifestement du sang nouveau. Wargame et jeu de rôle à la fois, il va permettre à un joueur de se lancer dans une gigantesque campagne (qu'il pourra sauvegarder), durant laquelle il lui faudra sans cesse guerroyer, afin de repousser le mal au-delà des frontières. La guerre pour la paix, voilà une mesure ultime lorsque l'adversaire ne veut pas entendre raison. Maintenant, que la force du dragon soit avec vous !

Des batailles comme jadis

L'histoire se déroule il y a très longtemps, à une époque où les croyances en la magie étaient largement entretenues. Avant toute chose, vous devrez choisir votre camp parmi huit empires répartis sur une carte du monde. Vous incarnerez alors le leader de ce peuple, et votre objectif sera tout simplement de nettoyer de la surface de la Terre les adversaires. Pour cela, vous aurez à vos ordres plusieurs troupes constituées chacune d'un nombre variable de guerriers. Parti de votre château natal, vous voyagerez à travers le pays, de village en village, jusqu'à rencontrer des opposants à votre règne. Toute cette phase de mouvement se réalise sur une carte qui est pour l'occasion vue en zoom rapproché et qu'un simple scrolling vous permet de découvrir entièrement. La seconde phase du jeu concerne les combats. Une fois un ennemi rencontré sur la carte, vous pourrez décider de l'agresser purement et simplement, de vous enfuir si, par exemple, vous jugez vos chances de victoire faibles, ou encore de discuter un peu avec les gens qui sont sous les armures, histoire d'être un tantinet courtois... Pendant cette phase, vous assisterez à des batailles grandioses dans lesquelles des dizaines, que dis-je, des centaines de courageux soldats iront au casse-pipe. Choisissez la vue la plus appropriée pour admirer le spectacle et surtout, déterminez la formation de votre armée ! Donnez l'assaut, ordonnez à vos hommes de se disper-



Déplacez stratégiquement vos troupes sur la carte pour attaquer l'ennemi, et conquérir peu à peu de nouveaux territoires.

POWER F1

PLAYSTATION - EIDOS

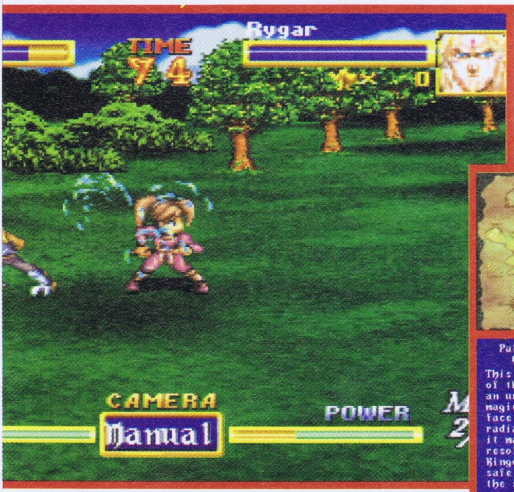
En matière de Formule 1, la PlayStation est déjà gâtée avec Formula One et sa suite qui ne devrait plus trop tarder sur le même support. Mais les développeurs français de Lankhor ne voient pas du même œil ce monopole Psygnosien. Aussi préparent-ils un Power F1 tres alléchant au moteur 3D, qui a la particularité de limiter le clipping et de pouvoir dévoiler de vastes paysages sans trop de problemes. Une vraie simulation bien riche et bien complète (on trouve même des scénarios), qui met en scene toute la saison 1995. Un nouveau venu bien alléchant, mais qui devra tout de même faire ses preuves.
(Disponibilité : NC)

Force

MACHINE : SATURN EUROPEENNE • EDITEUR : SEGA • DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 97

Regardez comment Rygar transperce les lignes ennemies ! Plusieurs vues de caméra sont disponibles pour apprécier au mieux les batailles.

Seul contre tous ces soldats, c'est du suicide !



Il arrivera aussi que les affrontements se terminent en duel un contre un.

Avant de commencer, choisissez l'un des huit camps en présence.

ser, ou encore de rebrousser chemin en fonction de la tournure des événements... Dragon Force est également un jeu de rôle dans le sens où vous contrôlerez plusieurs personnages, et où ceux-ci auront des caractéristiques (niveau, points de vie, points de magie, force, intelligence...) qui augmenteront peu à peu. Vous devez en avoir l'eau à la bouche ! Eh bien, sachez que Dragon Force est encore plus complet et intéressant qu'il n'y paraît déjà. Vivement le test ! ●

T E L E X

SONIC EVERYWHERE

Sonic Drift 3D (sorte de Mario Kart version Saturn) et Sonic 3D Extreme prévu pour la fin de l'année seront tous les deux devancés par Sonic Jam, sorte de compilation à la Namco Museum, composé des trois épisodes de Sonic sur Megadrive, Sonic & Knuckles et enfin un niveau en 3D reprenant la Green Hill Zone à la maniere d'un Mario 64. Pour l'histoire, Sega Angleterre ne voulait pas sortir Sonic Jam de leur pays, le jeu ne collant pas selon elle à l'image de marque Sega, jusqu'à ce que Sega Japon (la maison-mere) remette un peu d'ordre et que les Anglais annoncent finalement la sortie de Jam. Voilà et nous, on n'en a rien à foutre mais c'était juste une anecdote.

JOUER AUX JEUX VIDÉO PEUT NUIRE À VOTRE SANTÉ

Au Brésil, dans une petite ville du nord-est, un jeune amateur de jeux vidéo, Jose Vinicius Silva, s'est fait attaquer, alors qu'il battait le «high score» dans un petit vidéoclub muni d'une borne de jeu par... un lion fou furieux, échappé d'un cirque. Le garçon fut malheureusement atteint mortellement... C'est pas drôle...

art 1. tous les joueurs sont égaux devant l'Astuce.
art 2. et encore plus s'ils ont un téléphone
art 3. c'est tout.

plusieurs milliers d'astuces pour toutes les consoles

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

08 36 69 77 06
c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne
08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

Atla

MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITE : SEPTEMBRE • EDITEUR : CRYO

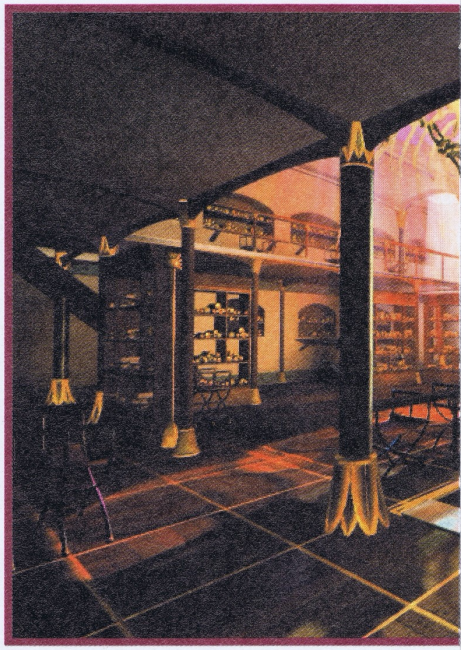
Quelque part entre n'importe où et nulle part, aux fins fonds de l'Océan Atlantique, gisait une île volcanique depuis des temps immémoriaux. Une île mystérieuse, majestueuse et voluptueuse, au climat doux et tempéré, à l'image de ses habitants, les Atlantes. Seth est l'un d'entre eux, en même temps que le héros que vous aurez à incarner. La biographie de Seth est assez sombre et tragique pour qu'on ne s'y attarde pas. Disons simplement que les commères d'Atlantis racontent qu'il perdit sa mère alors qu'il était tout chiard et son père au cours de sa puberté. Ce noir vécu fut élevé au rang de mini mythe par les Atlantes, car il symbolise rondement l'idéologie et l'état d'esprit qui enveloppent la cité.

L'homme d'Atlantis

La mère de Seth ayant été brutalement assassinée par une horde étrangère, elle constitue l'emblème idéal de la défiance ancestrale que les Atlantes portent au reste du monde. Ce peuple se souvient d'avoir toujours vécu à l'abri des autres cultures et populations. Les Atlantes observent le monde d'un œil étonné, du haut de leurs étranges machines volantes. Toutes ces tribus qui s'entre-dévorent, cette humanité précaire qui impose sa barbarie jusqu'au monde animal... ils connaissent par cœur ; aussi bien que la géographie terrestre sillonnée par leur flotte aérienne à titre essentiellement «pédagogique». Atlantis est gouverné par une reine, qui n'intervient en fait que très rarement dans la vie politique ; les affaires publiques sont généralement autorégulées. Créon, assisté des prêtres du soleil -le deuxième culte atlante après celui de la Lune-, semble vouloir s'emparer du pouvoir. Le rapt de Rhéa en serait la pierre de touche, ainsi que celle de votre aventure.

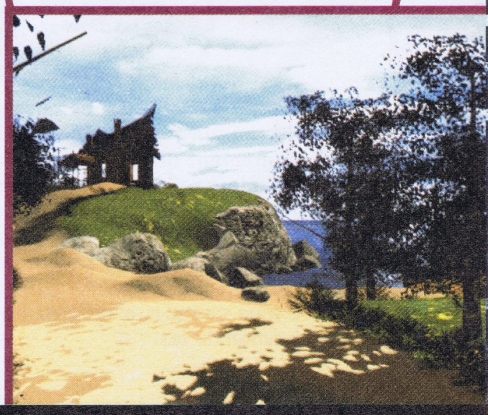
Des atlantes comblés ?

Atlantis est une conversion d'un soft PC. La finesse des graphismes risque donc d'en prendre un petit coup dans l'aile. Le système Omni 3D de Cryo ne devrait, en revanche, pas trop en souffrir. Les magnifiques décors seront toujours calculés en 3D temps réel, vous laissant une totale maîtrise des déplacements et mouvements de votre fidèle sujet. Tout se passe en vision subjective et vous ne verrez Seth que lors de certaines scènes intermédiaires et précalculées. Cryo a gigantesquement bossé sur l'esthétique, sur l'aspect visuel d'Atlantis. Décors, objets, paysages et constructions semblent particulièrement splendides et inventifs. De même que le contexte audio, qui profite de L'Omni Sync, méthode de synchronisation vocale propre à Cryo. Pour la moëlle du jeu, on est devant une aventure classiquement linéaire. Énigmes, casse-tête, exploration, collecte et utilisation d'objets... Espérons seulement que le petit lecteur CD X2 de la Saturn ne soit pas noyé sous le flot d'infos audiographiques d'un Atlantis qui s'étale tout de même sur 4 CD. ●



D'après les igloos, il se peut bien que vous soyez amené à sortir de votre fichue île au cours de vos crapahutages.

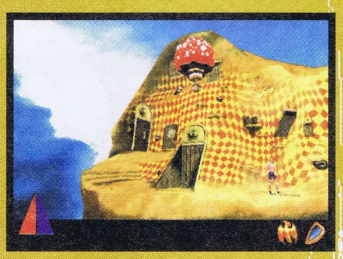
Les jeux de luminosité gérés en temps réel apportent la touche mystico-magique qu'il fallait à Atlantis.



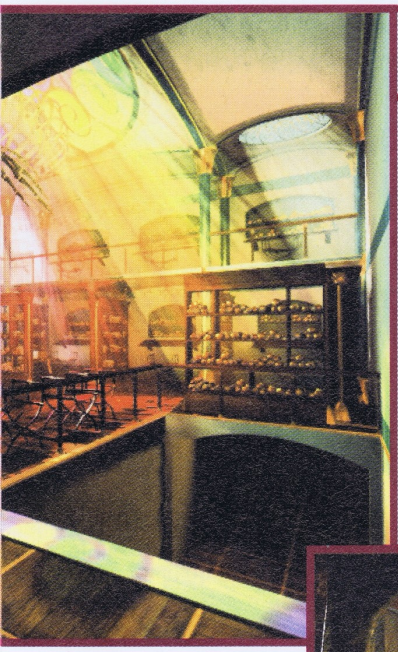
DREAMS TO REALITY

PLAYSTATION - CRYO

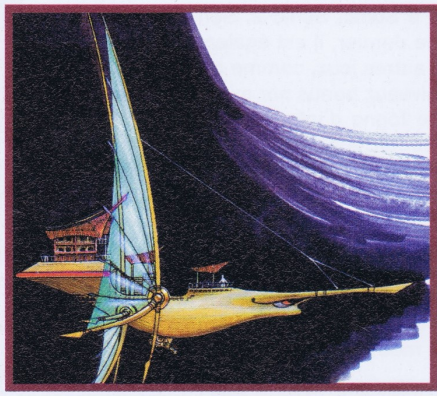
Dans Dreams, vous incarnez un héros musclé qui évolue dans un environnement tridimensionnel, dans lequel la liberté de mouvements est grande. Le personnage pourra effectuer une grande variété de déplacements : marcher, courir, nager, voler et même faire de la moto ou du surf des neiges. Le jeu se compose de quatre chapitres offrant des décors variés tels que des grottes, des fonds sous-marins ou encore un archipel flottant dans l'éther. Cryo travaille énormément sur l'intelligence artificielle des quatre-vingt créatures que l'on pourra y rencontrer. Au final, on devrait se heurter à un soft orienté action, mais matiné tout de même d'un brin d'aventure.
(Disponibilité : Octobre)



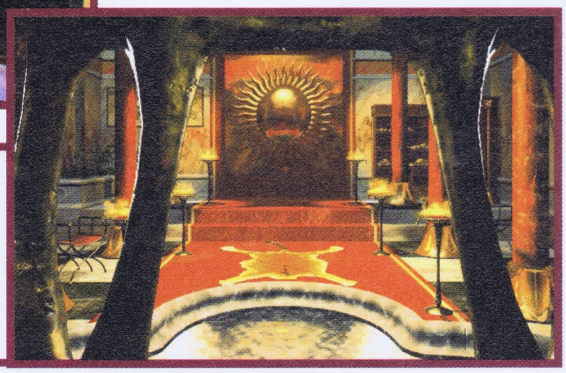
ntis



À voir leur bibliothèque, ces Atlantes passeraient presque pour des esthètes, à la limite du snobisme même. Vous croyez qu'on y trouve les œuvres d'Astrapi, première période ?



Croquis de vaisseau atlante ; voilier des airs qui fonctionne grâce au pouvoir du cristal. Ne demandez pas comment leur putain de cristal s'arrange pour faire voler une grosse merde comme ça. Même les Atlantes ne le savent pas, alors, y'a qu'à voir.



Tout le design et l'architecture du soft témoignent d'efforts d'imagination ou de recherche titanesques.

En dialogue, les plans rapprochés mettent en valeur l'effet Omni Sync.

T E L E X

DINOS EN FÊTE

La suite de Jurassic Park, j'ai nommé Lost World sera la grande vedette des consoles Sega puisque pas moins de quatre versions devraient voir le jour, dont une sur Saturn, adaptée par Sega himself, et les trois autres sur Megadrive, Game Gear et Arcade. Bref, dinosaures everywhere !

UN MARCHÉ EN PLEINE EXPANSION

Tout va bien pour le monde des jeux vidéo. En effet, selon une étude de la NDP Group faite pour le premier trimestre 97, les ventes de jeux vidéo ont subi une croissance de 58 % en un an. D'autre part, 13,3 millions de jeux consoles et 10,4 millions de jeux micro ont été vendus en trois mois. Un marché fleurissant donc.

MINCE !

Encore un retard du côté de Sega Japon qui devrait retarder la sortie de son jeu de role Azel Panzer Dragon pour l'automne, pour un jeu initialement prévu pour cet été. La sortie dans les autres pays est du coup reportée également. Un coup dur pour les amateurs de RPG.

SEGA BASIC VIA MICROSOFT

Après la Yaroze de Sony (la PlayStation noire) Sega ouvre les portes de la programmation au particulier via un programme de développement en Basic Sega (à mi-chemin entre le C et l'Assembleur) créé en collaboration avec la société Microsoft (souvenez-vous, le basic sur MSX... c'est vieux tout ça, mais bon). Ce soft, qui ne sera pas évident à aborder pour le novice, permettra de créer des programmes 2D et même 3D sur votre Saturn. Deux versions de la Sega Basic devraient voir le jour, une livrée avec un clavier Sega et compatible Netlink et une autre avec la possibilité de connecter votre Saturn à un PC. Bien entendu, au Japon, le lecteur de disquettes sera également disponible. Pas de nouvelle pour une éventuelle sortie en France pour le moment.

REJOIGNEZ UNE ÉQUIPE QUI GAGNE !

Virtual Studio, société de développement de jeux vidéos et de produits multimédia en pleine expansion (70 personnes), travaillant pour les plus grands éditeurs (American Softworks, Atlus Japan, Canal + multimédia, Electronic Arts, GT Interactive, Infogrames, Microfolie's, Namco, Virgin, ...) recrute pour ses prochains développements sur PC Windows 95, Sony PlayStation et Sega Saturn :

des programmeurs seniors (C/C++ et assembleur) ayant déjà une expérience réussie dans le milieu du jeu et parlant couramment anglais.

Envoyez CV et lettre de motivation, accompagnés si possible de quelques travaux (sur disquette ou CD-ROM), à l'attention de :

VIRTUAL STUDIO

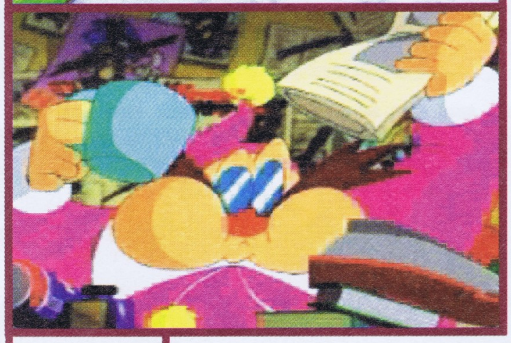
Bernard Duchemin - *9, allée des Barbanniers,92635 GENNEVILLIERS Cedex.*

Sonic Jam

MACHINE : SATURN EUROPEENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

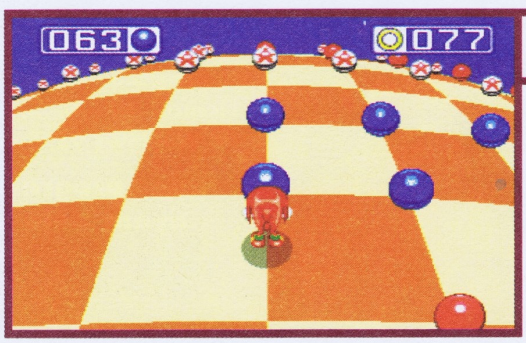
Si vous avez toujours voulu tout savoir sur la mascotte de Sega, vous voici comblé car Sonic Jam est en quelque sorte «l'Encyclopédie Sonic» ! En effet, en plus de pouvoir jouer à Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et Sonic & Knuckles (pour ce dernier, il est également possible de l'additionner aux autres jeux, comme pour la cartouche, afin d'avoir des niveaux bonus par exemple), vous pourrez consulter une tonne d'informations d'une manière très originale. Ecouter les différents thèmes musicaux des jeux, connaître toute la chronologie des sorties de tous les titres Sonic ou encore découvrir des croquis du petit hérisson bleu, de Knuckles et d'autres personnages..., tout cela se fera à la manière d'un jeu d'aventure entièrement réalisé en 3D ! Vous dirigerez Sonic dans un paysage de rêve, un peu à la manière de Nights, franchirez des rivières et sauterez sur des plates-formes en mouvement, tout en récoltant, comme à l'accoutumée, de magnifiques anneaux. Et au gré de votre promenade, vous pourrez entrer dans différents bâtiments qui vous permettront de tout connaître sur le monde Sonic ! Sonic Jam est bien plus qu'une simple compilation de jeux... ●

Aucun doute, c'est bel et bien le tout premier jeu Sonic.



En entrant dans ce bâtiment, vous pourrez regarder de nombreuses séquences cinématiques comme celle-ci, où l'on voit Robotnik très énervé du succès médiatique de Sonic.

L'accès aux différentes informations concernant le monde Sonic se déroule sous forme de jeu, dans un univers tout en 3D !

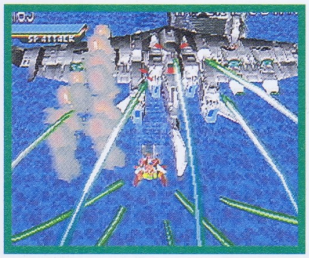


Tout est accessible, tel que ce stage-bonus.

UBIK

PLAYSTATION - CRYO

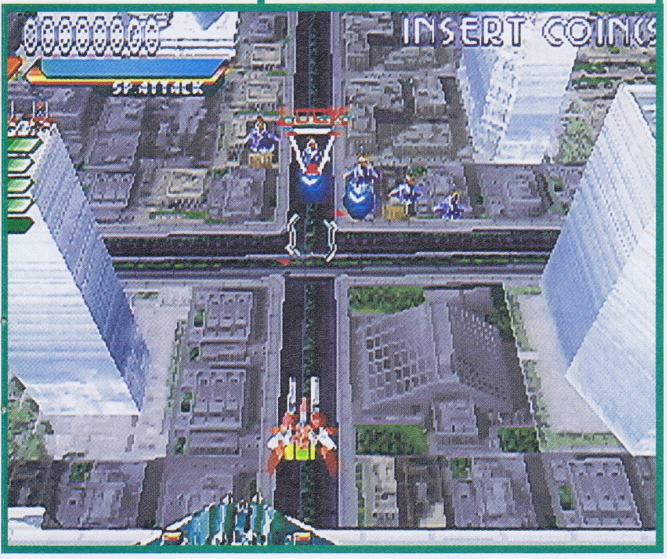
UBIK EST UN JEU D'ACTION-AVENTURE-STRATÉGIE DE CRYO, INSPIRÉ D'UN OUVRAGE DE PHILIP K.DICK (TOTAL RECALL, BLADE RUNNER). DESTINÉ À LA PLAYSTATION, CE JEU VOUS EMMÈNE DANS UN FUTUR PROCHE. CHAQUE PERSONNAGE DISPOSE DE CARACTÉRISTIQUES ET D'UNE PERSONNALITÉ PROPRES, QUI ÉVOLUENT AU FUR ET À MESURE DU JEU, IL PEUT PRENDRE UN OBJET, L'UTILISER, DISCUTER, EXAMINER, ETC. UNE QUARANTAINE D'ARMES AINSI QU'UNE SOIXANTAINE DE POUVOIRS PSYCHIQUES SONT DISPONIBLES. L'INTÉRET VIENT DE LA POSSIBILITÉ DE DIVISER LE GROUPE EN DEUX, CEUX QUI NE SONT PAS CONTROLÉS PAR VOS SOINS EXPLORENT ALORS LIBREMENT LES ENVIRONS, ET VOUS ENVOIENT DES RAPPORTS EN TEMPS RÉEL. VOILÀ DE QUOI METTRE L'EAU À LA BOUCHE AUX FANS DE SYNDICATE WARS !
(DISPONIBILITÉ : OCTOBRE)



Layer Section 2

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : MEDIA QUEST • DISPONIBILITÉ : AUTOMNE

Tout comme pour le premier Layer Section (voir MF n°44), cette suite ne verra probablement pas le jour en version officielle, na ! Quoi qu'il en soit, ce jeu tente d'apporter un sang nouveau dans la famille des shoot'em up en utilisant généreusement la 3D polygonale, restituant ainsi un effet de relief dont on ne peut que se féliciter. Layer Section 2 vous entraînera à travers huit niveaux de folie furieuse et c'est seul ou à deux joueurs que vous affronterez les centaines d'ennemis ainsi que les Boss crapuleux de fin de niveau. Vos qualités de réflexe seront donc mises à rude épreuve ! Pour vous défendre efficacement, vous bénéficierez notamment du système de «lock on», qui vous permettra de marquer les ennemis afin que vos missiles guidés les frappent de plein fouet ! Originalité du jeu, vous pourrez détruire les adversaires situés en dessous de vous, les empêchant ainsi de monter à votre niveau d'altitude par la suite. Au-dessus des villes, des océans ou encore dans l'espace, le cessez-le-feu n'existera pas ! ●



Une escadrille en approche ! Vous pouvez «locker» jusqu'à seize ennemis, alors profitez-en au maximum.

Les ennemis sont maintenant réalisés en 3D. C'est également le cas des décors qui sont constitués de polygones mappés.

ROSCO MC QUEEN

PLAYSTATION - SONY

Rosco Mc Queen est une caricature de héros bien ricain. Grand, blond, beau gosse, yeux bleus, volontaire, bref une tronche à claque qui a pour mission de sauver les civils enfermés dans la tour la plus grande du monde, prise par les flammes (tiens, ça me rappelle quelque chose, ça...). Vous serez aidé par un robot dans cette aventure qui vous demandera de défoncer à coups de hache les portes bloquées. D'autres objets sont dispos dans les placards des étages, afin de mener à bien votre mission ou résoudre les divers puzzles que vous trouverez sur votre route. Entre plates-formes, action et un chouia d'aventure, ce jeu en 3D devrait plaire aux McLane en (mauvaise) herbe.
(Disponibilité : septembre)

Jouez avec BMG

et gagnez des K7 vidéo TOSHINDEN

l'adaptation du célèbre jeu vidéo de Takara

Appelez tout de suite le

08 36 69 77 06

Concours organisé du 1er juillet au 31 août 1997

Éditeur Teofil : 2,23 F/mn

Duke Nukem

ÉDITEUR : SEGA • FORMAT : SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

Les amateurs de jeux de tir 3D genre Doom doivent savoir qu'il n'y a pas de place pour un scénario bien bâti ni de bla bla intemporel, juste de la baston, de la destruction à grande échelle. C'est ce que va nous proposer Sega, qui va se charger de distribuer Duke Nukem, un jeu d'origine PC, sur notre vénérable Saturn. Qui plus est, la conversion sur 32 bits sera réalisée par les programmeurs de la version originale. De quoi espérer bien des heures de défoulement asynchronique, n'est-il pas ? Comme sa version PC, Duke Nukem vous proposera donc de blaster des fouteurs d'embrouille à deux francs et ce, via une multitude d'armes différentes répondant par exemple aux doux noms de Chaingun, Devastator ou encore Rocket Launcher... Bien entendu, des dédales de murs, de recoins sombres et mal famés, des passages secrets aux gains multiples, bref une série de labyrinthes extatiques vous attendront au tournant de ce jeu qui déclencha à l'époque une véritable vague de furie dans le monde PC. Tout cela, vous allez le retrouver dans Duke Nukem et sur votre console de rêve. ●

L'arme que vous tenez entre les mains s'appelle le Devastator. Comme son nom l'indique, elle arrache !

Cette arme, alias Rocket Launcher, possède un grand potentiel destructeur mais ne devrait être utilisée qu'à longue distance, sinon bobo le perso.

T E L E X

BATMAN EST DE RETOUR

Pour les fans de l'homme chauve-souris et de George «Urgences» Clooney, Semic leur consacre trois revues : l'adaptation sauce comics du film dans un album de 64 pages, un Top Star complet avec photos et reportage sur le tournage et aussi un magazine Batman & Robin comprenant 2 posters géants. Retrouvez aussi le véritable Mr Freeze dans Strange 327.

CA BOUGE DU CÔTÉ DE CHEZ SEMIC

L'éditeur lyonnais se remet plutot bien du camouflet infligé par Marvel (qui a créé sa propre structure en France et, du coup, édite lui-meme l'ensemble de ses publications) et du semi-échec des parutions manga (Mai et Xenon n'auront vécu que quelques numéros) : la preuve, l'édition continue de nouvelles séries de qualité, Image et DC. Ainsi, en juillet, vous découvrirez le superbe «Weapon 0», sorti tout droit des studios Silvestri dans un album de 112 pages et qui en fait un prologue à la série régulière, ainsi que le lancement d'une nouvelle collection «Special DC» qui accueillera deux invités de marque : Lobo et The Mask, réunis dans une aventure pour le moins burlesque. En aout, les fans de Spawn se réjouiront de retrouver un album consacré au démoniaque Violator, un autre consacré à Gen 13 et, enfin, un nouveau cross-over DC/Marvel : Backlash vs Spider-Man.

MARVEL

Depuis que Marvel s'auto-publie en France (depuis février, je vous le rappelle), quelques changements sont apparus tel le regroupement «à l'américaine» des séries (Spider-Man, X-Men, Avengers, Silver Surfer), la suppression des pages «actualités diverses» au profit d'articles consacrés à l'univers Marvel (un bon point pour eux !), le tout dans une continuité quasi parfaite avec les séries publiées par Semic auparavant. Alors, en fait, quoi de neuf chez Marvel ? Mr Fantastic, que l'on croyait mort, revient en forme dans Silver Surfer 6, Logan «Serval» Wolverine en solo et en agent secret, c'est dans Marvel 6, les nouvelles séries Spider-Man débutent véritablement dans Spider-Man 6 et Spider-Man Extra 3 et enfin, saluons le grand retour d'un de mes persos préférés, Daredevil, l'homme sans peur dans Marvel Mega 2.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NBA LIVE 97 (EUR)	299,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00	NHL 97 (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
		• ACTION REPLAY	99,00
		• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

		MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
ALIEN 3 (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	**NBA JAM TE (EUR)**	**149,00**
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NHL 96 (EUR)	149,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	RISTAR (EUR)	99,00
FIFA 97	199,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00	**SOLEIL (EUR)**	**149,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**	**SONIC SPINBALL (EUR)**	**149,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	SPARKSTER (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	ZOOL (EUR)	99,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	ZOOP (EUR)	99,00
MARSUPILAMI (EUR)	**169,00**		

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1290 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➔ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE **990 F**
➔ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **990 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
		• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		JOHN MADDEN 97	369,00
ENNEMY ZERO	449,00	KING OF FIGHTER 95	369,00
J LEAGUE VICTORY 97	399,00	LOST VIKING 2	349,00
KING OF FIGHTER 96	399,00	**MAGIC THE GATHERING**	**369,00**
OGRE BATTLE	349,00	**MANX TT**	**369,00**
PUZZLE BUBBLE 3	399,00	MASS DESTRUCTION	329,00
RIGLOR SAGA 2	399,00	MEGAMAN X 3	299,00
TENGAMAKIO	399,00	MICROMACHINE 3V	369,00
TERRA PHANTASTICA	299,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
JEUX EUROPEENS		NBA JAM EXTREME	249,00
ANDRETTI RACING	**369,00**	NBA LIVE 97	369,00
AREA 51	**349,00**	NIGHT + PAD	449,00
AROK	299,00	PANDEMONIUM	369,00
BATTLE STATION	369,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
BEDLAM	**349,00**	PINBALL GRAFFITI	349,00
BLACK DOWN	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
BOMBERMAN	349,00	SCOR CHER	349,00
BUG TOO	349,00	SEGA RALLY	299,00
BUST A MOVE 2	199,00	SHINNING THE HOLY ARK	329,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**	SKY TARGET	279,00
CRUSADER NO REMORSE	299,00	SONIC 3D	369,00
CRYPT KILLER	349,00	SOVIET STRIKE	369,00
DARK LIGHT	369,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
DARK SAVIOR	369,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	SYNDICATE WARS	369,00
DOOM	**299,00**	**TOMB RAIDER + PAD**	**349,00**
DRAGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	**399,00**	TORICO	329,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	TOSHIDEN URA	199,00
FIGHTER MEGAMIX	369,00	VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
FIGHTING VIPERS	**249,00**	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
GRID RUN	369,00	VR POOL 96	349,00
HEXEN	349,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**299,00**
INDEPENDANCE DAY	369,00		

Promos

JEUX JAP		**FIFA 97**	**199,00**
FIGHTER MEGAMIX	199,00	FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
KING OF FIGHTER 95	**199,00**	IRON MAN	169,00
NIGHTS	149,00	JACK IS BACK	149,00
SHINNING THE HOLLY ARC	149,00	MAGIC CARPET	169,00
STREET FIGHTER ZERO	99,00	NHL HOCKEY 97	199,00
TOSHIDEN 2	**99,00**	SLAM AND JAM 96	129,00
VAMPIRE HUNTER	99,00	SPACE HULK 2	199,00
JEUX EUROPEENS		STREET FIGHTER	99,00
ALIEN TRILOGY	199,00	**THEME PARK**	**169,00**
BATMAN FOR EVER	199,00	TOSHIDEN REMIX	99,00
BREAK POINT TENNIS	149,00	VIRTUAL ON	199,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**	WWF IN YOUR HOUSE	199,00
CHAOS CONTROL	149,00	***JEUX USA***	
DARIUS II	99,00	MYST	99,00
FIFA 96	**149,00**	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

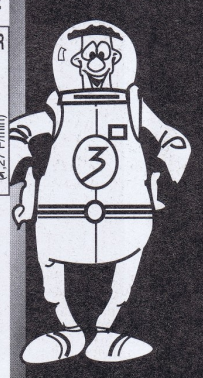
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64
❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



MEGAFORCE 07/97

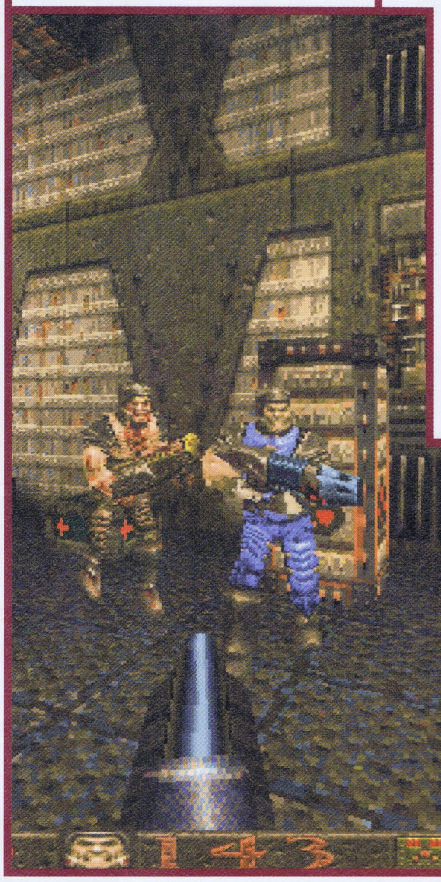
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Quake

MACHINE : SATURN • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

Les créateurs du génial et sempiternel Doom sur PC avaient, il y a de cela quelques mois, récidivé avec un jeu du même genre, dont le succès retentissant a ébranlé le monde des PCistes. Aujourd'hui, ce jeu arrive sur notre Saturn préférée, pour le plus grand plaisir des amateurs de jeux de tir 3D bourrin et exultant de folie sanguinaire, distribué par Sega herself, j'ai nommé Quake, Môssieur Quake. Bien entendu, adaptation oblige, la version Saturn sera la fidèle copie de la version PC, quoique plus beau et plus fluide. Sega garde encore farouchement le secret à ce sujet. Cependant le principe, lui, ne changera pas : vous incarnerez un guerrier d'élite, un des meilleurs. Vous recevez pour mission de contrecarrer un plan ignoble, mis au point par un certain alien du nom de code Quake, dont le but est de tuer, voler et kidnapper nos frères, nos amis, nos chiens, en passant par des portes de téléportation entre le monde de Quake et le nôtre. Il vous faudra donc passer de niveaux en niveaux jusqu'à arriver à la fin d'une dimension, chaque niveau de jeu étant relié par une porte, et la fin d'une dimension par un ultime carnage avec instructions à la clé. Vous aurez donc en théorie quatre dimensions, chacune composée de cinq à huit niveaux. Bien sûr, dans chaque niveau vous aurez accès à des passages secrets, des énigmes à résoudre, et de la viande à hacher. Pour ce faire vous aurez droit à une flopée d'armes aussi différentes qu'impressionnantes d'efficacité telles des lance-roquettes, des perforateurs ou encore l'ultime Thunderbolt. Les ennemis seront également nombreux et variés allant du simple soldat en hors-d'œuvre au Vore, sorte d'araignée hybride en dessert. Tout ça pour dire que Quake est un jeu pour amateurs de sang pixélisé, pour stressés en mal d'amour globuleux, pour anarchistes en herbe, pour pacifistes en perte d'idéologie ou encore pour un Rambo du paddle. Bref, un jeu d'éclate en perspective. ●

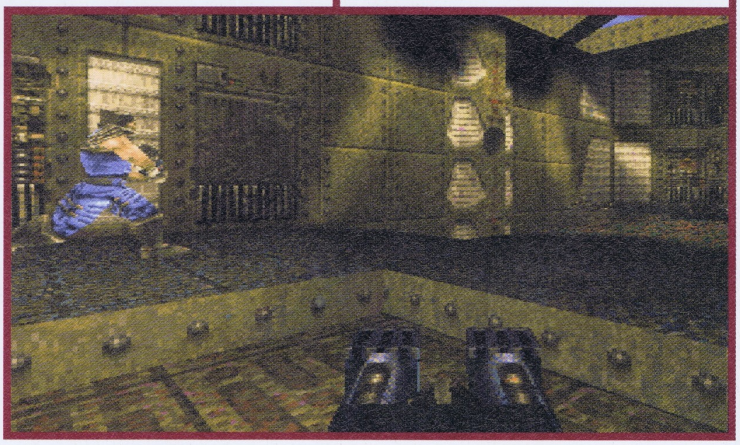
Le mec de droite s'appelle Grognon et possède une sonde insérée dans son système nerveux afin qu'il puisse prendre son pied à chaque fois qu'il tue quelqu'un. Charmant !



Dans ce jeu, vous pourrez également aller dans l'eau, voire sous l'eau.

Ce grognon va recevoir une giclée de fusil en pleine poire, c'est du tout vu. Ben oui alors !

L'arme que vous possédez en ce moment est un fusil à clous. Celui-ci tire deux fléchettes anti-blindages. La frime.



ILS SONT D'ORES ET DÉJÀ EN VENTE PAS PLUS TARD QUE MAINTENANT, ALORS SI VOUS DÉSIREZ VOUS LES PROCURER, N'HÉSITEZ PAS ET COUREZ LES ACHETER.

LES DERNIÈRES SORTIES

SCORCHER - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°56 - NOTE : 84 %
ÉDITEUR : SCAVENGER
JEU DE COURSE À BORD D'ENGINS FUTURISTES, SCORCHER ÉPATE LA GALERIE AVEC SA QUALITÉ GRAPHIQUE, L'ORIGINALITÉ DES TRACÉS DE SES CIRCUITS, AINSI QUE LA FINESSE DU PILOTAGE. UN JEU DIFFICILE, QUI PROPOSE UN CHALLENGE DE TAILLE.

SKY TARGET - SATURN
TESTÉ DANS CE MEGAFORCE - NOTE : 76 %
ÉDITEUR : SEGA
PRENEZ PLACE DANS DES AVIONS DE COMBAT, DANS CE SHOOT'EM UP TOUT DROIT VENU DE L'ARCADE. UN JEU TOUT DE MEME CLASSIQUE ET MODESTE, AUSSI BIEN DANS SA RÉALISATION TECHNIQUE QUE DANS SON INTÉRET, MAIS QUI RÉUSSIT PARFOIS À NOUS DONNER DES FRISSONS.

BUG TOO ! - SATURN
TESTÉ DANS CE NUMÉRO - NOTE : 85 %
ÉDITEUR : SEGA
BUG A ÉTÉ LE PREMIER JEU DE PLATES-FORMES VÉRITABLEMENT RÉALISÉ EN 3D ! CE SECOND VOLET, BASÉ SUR LE MEME CONCEPT, S'AVERE TOUT AUSSI IMPRESSIONNANT ET DIFFICILE.

SATURN BOMBERMAN - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°53 - NOTE : 87 %
ÉDITEUR : HUDSON SOFT
DÉMONIAQUE À PLUSIEURS JOUEURS, BOMBERMAN EST UN HIT LÉGENDAIRE. SA MODESTE RÉALISATION EST LARGEMENT PARDONNÉE PAR SON INTÉRET ET SA GIGANTESQUE DURÉE DE VIE.
UN JEU D'ACTION INDÉMODABLE !

FIGHTERS MEGAMIX - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°56 - NOTE : 94 %
ÉDITEUR : SEGA
LE JEU DE COMBAT ULTIME, REGROUPANT SUR LE MEME RING —ENTRE AUTRES— DES PERSONNAGES DE VIRTUA FIGHTER 2, FIGHTING VIPERS ET MEME VIRTUA FIGHTER KIDS ! UNE FUSION TRES RÉUSSIE POUR UN TOURNOI HORS DU COMMUN.

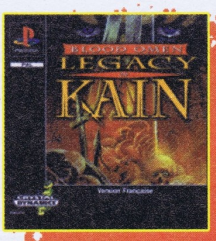
LOST VIKINGS 2 - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°56 - NOTE : 83 %
ÉDITEUR : INTERPLAY
MEME SI LA RÉALISATION N'EST PAS À LA HAUTEUR DE LA SATURN, L'INTÉRET DU JEU EST BIEN LÀ, AVEC UNE RÉFLEXION OMNIPRÉSENTE CONJUGUÉE À DE L'ACTION. TROIS PERSONNAGES SOUS VOS ORDRES, BONJOUR LES DÉGATS !

PANDEMONIUM - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°57 - NOTE : 92 %
ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
UNE SUPERBE CONVERSION DE LA VERSION PLAYSTATION ! UN JEU DE PLATES-FORMES VIREVOLTANT, DANS LEQUEL LE PERSONNAGE PRINCIPAL N'A DE CESSE DE JOUER LES ACROBATES DANS DES ANGLES DE VUE IMPRESSIONNANTS.

LES JEUX À VENIR

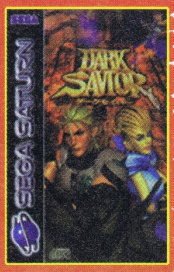
ILS NE SONT PAS ENCORE DISPONIBLES, MAIS TOUS CES TITRES SONT ACTUELLEMENT EN DÉVELOPPEMENT CHEZ LES ÉDITEURS. D'UN COUP D'ŒIL, D'UN SEUL, FACILE DE SAVOIR CE QUI VA ARRIVER BIENTÔT CHEZ VOUS...

JUIN		
BATTLE SPORT	SATURN	ACCLAIM
GRID RUN	SATURN	VIRGIN
POWERPLAY HOCKEY	SATURN	VIRGIN
SWAGMAN	SATURN	EIDOS
IRON & BLOOD	SATURN	ACCLAIM
RETURN FIRE	SATURN	GT INTERACTIVE
JUILLET/AOUT		
BEDLAM	SATURN	GT INTERACTIVE
KILLING TIME	SATURN	ACCLAIM
LETHAL ENFORCERS	SATURN	KONAMI
MAGIC THE GATHERING	SATURN	ACCLAIM
NANOTEK WARRIOR	SATURN	VIRGIN
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	SATURN	CAPCOM
KING OF FIGHTERS'95	SATURN	SNK
TRASH-IT	SATURN	WARNER
INDEPENDENCE DAY	SATURN	FOX INTERACTIVE
SEPTEMBRE		
ACTUA TENNIS	SATURN	GREMLIN
ARMS RACE	SATURN	GREMLIN
CONQUEST EARTH	SATURN	EIDOS
DEATHTRAP DUNGEON	SATURN	EIDOS
FIGHTING FORCE	SATURN	EIDOS
RAW POURSUIT	SATURN	JVC
ATLANTIS	SATURN	SEGA
DUKE NUKE'M	SATURN	SEGA
FORMULA KARTS	SATURN	SEGA
FRANKENSTEIN	SATURN	INTERPLAY
LAST BRONX	SATURN	SEGA
SONIC JAM	SATURN	SEGA
OCTOBRE		
ACTUA SOCCER 2	SATURN	GREMLIN
BUGGY	SATURN	GREMLIN
MARVEL SUPER HEROES	SATURN	CAPCOM
NINJA	SATURN	CORE DESIGN
Z	SATURN	WARNER
DRAGON FORCE	SATURN	SEGA
WIPEOUT XL	SATURN	SEGA



Kain est un vampire assoiffé de vengeance

Garian est un chasseur de primes à la poursuite d'un monstre échappé de prison



Leur point commun ? La soluce de

LEGACY OF KAIN et de DARK SAVIOR

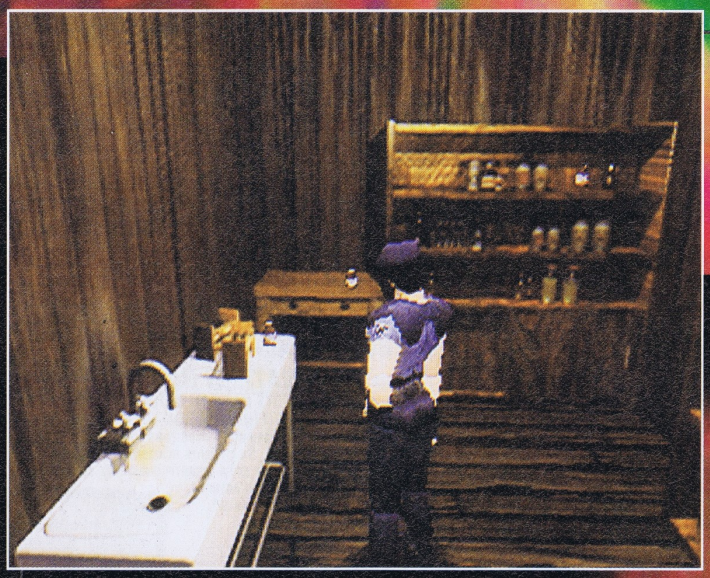
se trouve uniquement sur le

08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS •

WIP



Avant de rentrer dans le vif du sujet, un petit tour du côté de la salle de bains ne serait pas de trop. C'est tellement plus classe de détruire ses ennemis les mains propres.

LE JEU DE TOUTES LES FRAYEURS, APRÈS AVOIR FAIT HURLER D'HORREUR LES POSSESSEURS DE PLAYSTATION, S'APPRÊTE À FAIRE COULER L'HÉMOGLOBINE SUR SATURN. JUSQU'À PRÉSENT PEU BAVARDS QUANT À L'ÉVOLUTION DU DÉVELOPPEMENT DE LEUR NOUVEAU MONSTRE, LES MAGICIENS DE CAPCOM ONT EXCEPTIONNELLEMENT ACCEPTÉ DE NOUS DÉVOILER LES INFOS LES PLUS CHAUDES : EN EXCLUSIVITÉ POUR LES LECTEURS DE MEGAFORCE, ILS ONT GRAND OUVERT LE FICHIER TOP SECRET ARUNO DE RESIDENT EVIL SATURN... TOUT SIMPLEMENT TERRIFIANT !

Resident Evil, alias Bio Hazard en VO, arrive enfin sur Saturn. Dès cet été, ce sont les Sega-fans japonais qui vont pouvoir essayer la bête. Dans quelques mois, tout comme eux, vous pourrez savourer pleinement la fin d'une terrible injustice. Le bijou de Capcom n'est plus le privilège des possesseurs de la 32 bits de Sony ! Mais le plus fort, c'est que Capcom ne s'est pas contentée de réaliser une simple adaptation, qui cependant en aurait contenté plus d'un. Non, Capcom la magnifique a fait mieux que cela : s'il reprend le scénario de la version PlayStation, Bio Hazard Saturn comporte aussi quelques petites surprises et originalités, en plus de légères améliorations techniques comme la diminution des temps de chargement.

Le plus interactif des films d'horreur

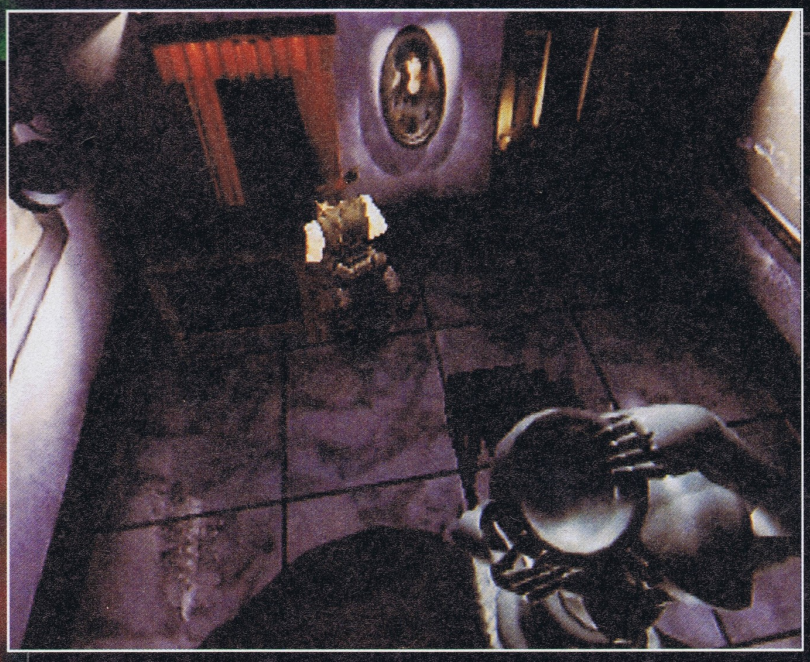
Gore, angoissant, terrifiant, Bio Hazard est un titre qui appartient au genre baptisé "survival horror". Pour ceux qui n'y auraient pas encore joué, disons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure se déroulant dans un environnement en trois dimensions. Si le décor reste constamment fixe, les personnages sont pour leur part réalisés en polygones et se déplacent librement. L'univers qui s'offre au joueur est celui d'un manoir bourré de créatures monstrueuses. Les angles de vue des caméras renforcent l'ambiance de film-d'horreur. À chaque coup de fusil à pompe, les têtes explosent, le sang gicle et l'angoisse monte d'un cran. La gestion des objets à l'aide de coffres, la résolution d'énigmes, et la préservation habile de son capital de niveau de vie sont les points clés pour terminer le jeu. Comme sur PlayStation, la force de ce titre vient de son réalisme, qui fait qu'on se surprend à faire des bonds de vingt mètres à chaque fois qu'on plonge dans un couloir, et qu'on meurt de terreur avant d'ouvrir chaque armoire. Bref, c'est le plein de sensations et de frayeurs ! →

Resident Evil

terreur sur saturn

Editeur : Capcom • Machine : Saturn • Disponibilité : 25 juillet au Japon

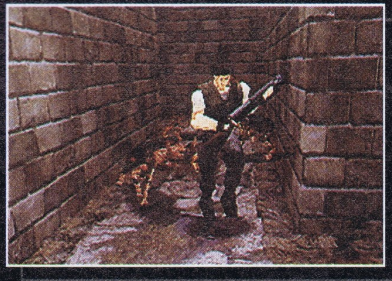
Près de la statue, une surprise vous attend, et vous aidera à continuer votre aventure en mettant toutes les chances de votre côté.



Horriblement beau

À l'annonce de cette adaptation, on pouvait craindre le pire. Réaliser sur Saturn un des plus beaux jeux en 3D de la PlayStation, cela semblait extrêmement audacieux. Pourtant, les programmeurs de Capcom n'ont pas entrepris le développement en pensant qu'il n'y avait pas d'autre solution que de réaliser un jeu techniquement inférieur. Au contraire, au fil des mois, ils ont su maîtriser de mieux en mieux les capacités de la Saturn, pour produire un jeu de plus en plus proche de l'original. Si lors des premières présentations officielles le résultat était quelque peu décevant, il paraît clair aujourd'hui que cette conversion a atteint un niveau technique époustouflant, au moins équivalent à la version PlayStation (mais qui en aurait douté ?). La qualité des graphismes est exceptionnelle. On notera toutefois une différence en ce qui concerne la palette de couleurs : si le jeu est toujours aussi richement coloré, il apparaît que la version Saturn utilise des couleurs un peu plus sombres et plus délavées. Résultat, l'ambiance est encore plus froide que sur PlayStation, et fait décidément plus penser à un film d'horreur qu'à un jeu vidéo. L'animation des protagonistes est aussi fluide, rapide et réaliste que sur PlayStation, et là encore, c'est un régal. Quant au niveau de terreur procuré par l'ambiance sonore, aucun souci à se faire, Capcom nous promet un résultat aussi enivrant que sur PlayStation. Mais le détail qui fait la différence, ce sont les temps de chargement. Grâce à la grande mémoire vidéo de la console Sega, les accès au CD-Rom lors des changements de pièces et dans les escaliers seront réduits, pour un plaisir de jeu encore plus grand.

Pour l'instant, les textes ne sont encore qu'en japonais, ils devraient cependant être en anglais lorsque la version européenne verra le jour vers la fin de l'année.



La Force tranquille, ça vous dit quelque chose ?

Admirez le décor gothique. For your eyes only !

Évidemment, la faune locale n'est pas spécialement amicale.

WIP

Resident Evil

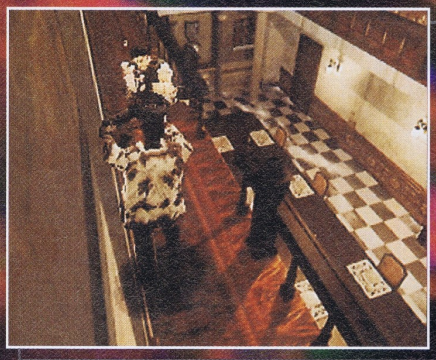
terreur sur saturn

Du sel dans le sang

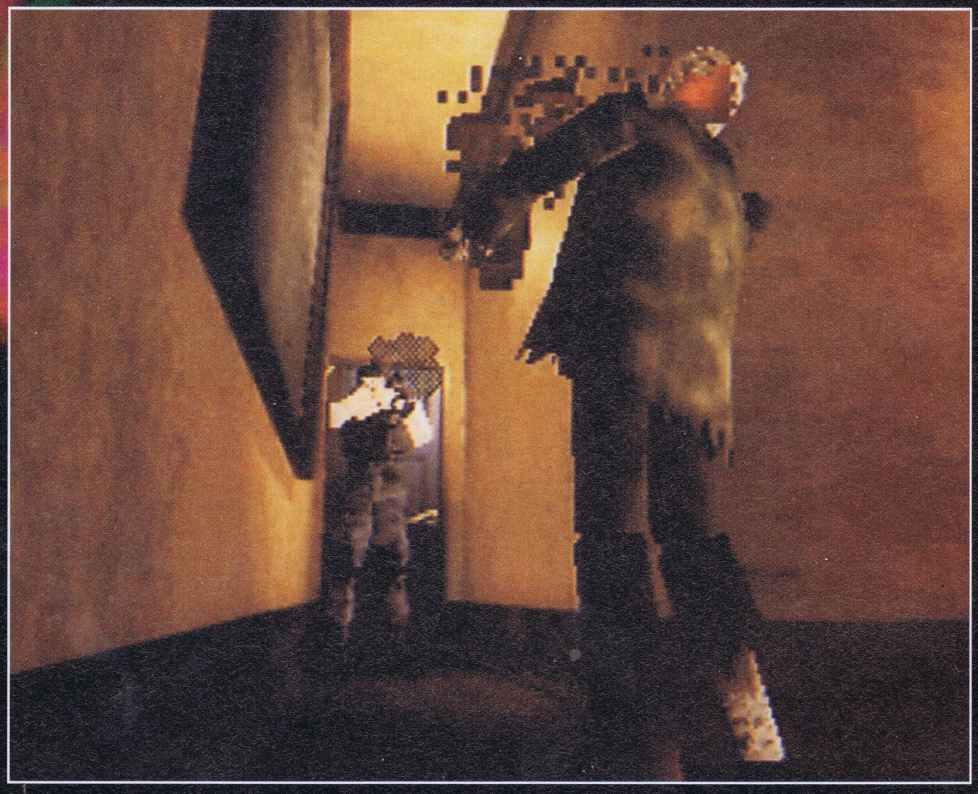
Entre la sortie de Resident Evil sur PlayStation et cette conversion, près de quinze mois se seront écoulés. Ce laps de temps a suffi à rendre le jeu de Capcom mondialement célèbre, et connu de tous les joueurs. Trop connu même, à tel point que l'éditeur japonais n'a pas voulu se contenter d'une adaptation identique en tous points. Pour mettre du sel dans le titre et lui donner une nouvelle fraîcheur, Capcom a donc modifié quelques pièges, ajouté quelques énigmes ainsi que, semble-t-il, de nouvelles armes secrètes. Ce petit lot d'originalités fait que cette version Saturn sera à découvrir de toute urgence. De quoi faire mourir de bonheur tous les possesseurs de la 32 bits de Sega, qui peuvent à leur tour se préparer à expérimenter de nouvelles sensations derrière leur belle console.
P.S. : Aucune date de sortie officielle en France n'est encore annoncée. ●

Ces loups féroces seront une chance pour tester vos armes.

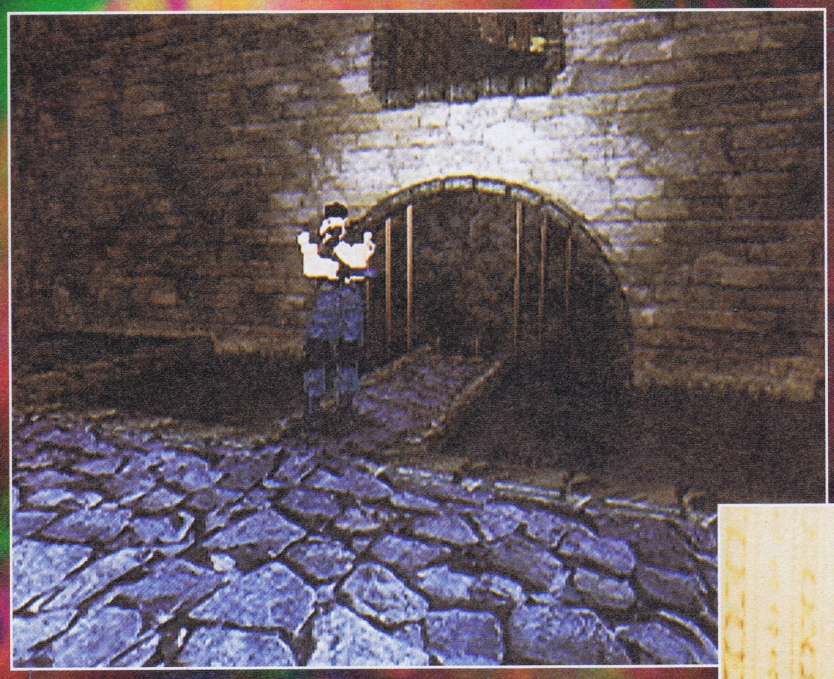
Fiez-vous aux apparences, ce jeu est sanglant et gore à souhait !



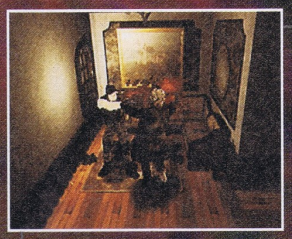
Les zombies sont de vraies pestes, le plus simple est encore de les exploser le plus vite possible.



Ce qui est vraiment fendard, c'est de voir les gerbes de sang gicler de partout, lorsqu'une balle atteint sa cible.



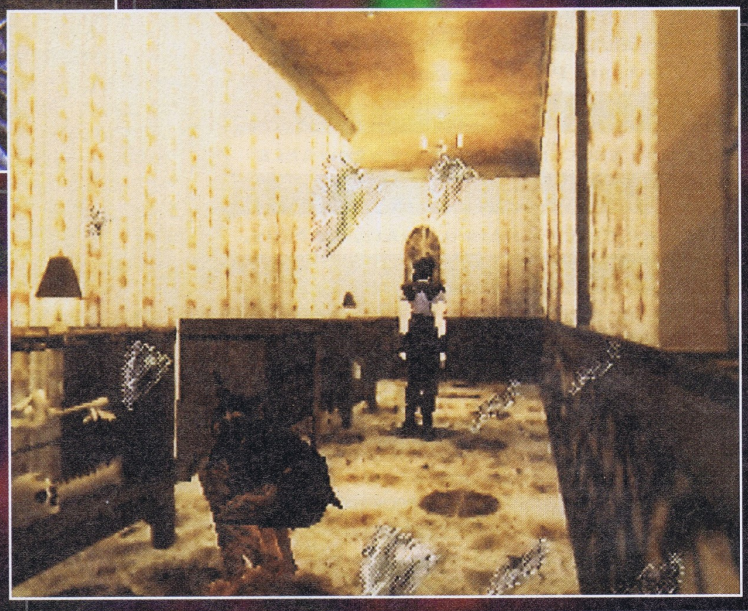
De temps à autre, vous devrez vous arrêter, juste pour faire un point sur votre vie, ou tout simplement réfléchir au prochain massacre.



Lorsque vous n'avez pas d'armes, le combat à mains nues est souvent la solution ultime.

Ces couloirs sombres ne sont pas souvent aussi déserts que cela...

Certains ennemis seront plus soumois que d'autres et auront méchamment tendance à vous attaquer par derrière.



Les graphismes et les effets de lumière ont été magnifiquement orchestrés par les graphistes de Capcom.

Au premier étage, les salles sont déjà beaucoup plus claires.

Quand on a rien à faire, il est de temps en temps agréable de se mirer dans un beau miroir...

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS •

WIP

AVEC JURASSIC PARK, SPIELBERG AVAIT NON SEULEMENT FAIT UN VÉRITABLE CARTON AU CINÉMA MAIS IL AVAIT, EN PLUS, RÉVÉLÉ UNE TECHNOLOGIE. L'IMAGE IMPRESSIONNANTE DE CE BRONTOSAURE GIGANTESQUE EN IMAGES DE SYNTHÈSE RESTERA CERTAINEMENT DANS LES ANNALES. DEPUIS LE 23 MAI DERNIER, LES AMÉRICAINS ONT PU VOIR LA SUITE, THE LOST WORLD, SUR GRAND ÉCRAN. CHEZ NOUS, IL FAUDRA ATTENDRE LA RENTRÉE POUR LE FILM ET UN MOIS DE PLUS POUR LA VERSION SATURN.

KHARMO

C'est à l'initiative de Dreamworks Interactive qu'a commencé le développement de Jurassic Park 2 - The Lost World, et devinez qui se cache derrière cette toute jeune boîte ? Je vous le donne en mille : Spielberg himself ! Eh oui, c'est lui qui a créé la compagnie avec Jeffrey Katzenberg (qui est à l'origine de la nouvelle vague de succès de Walt Disney). On comprendra alors que la licence n'a pas du être trop dure à décrocher... Mais, bien qu'elle figure parmi les plus récentes sociétés de développement, Dreamworks Interactive est loin d'être la plus mal lotie. En effet, elle bénéficie même de gros moyens et de gens de renom dans le milieu du jeu. Au total, c'est une vingtaine de personnes qui travaillent sur le projet Lost World avec à leur tête, un producteur de choix, Patrick Gilmore, à qui l'on doit des hits comme Aladdin sur Megadrive ou encore Le Roi Lion sur la 16 bits de Nintendo. Bref, une fière (et compétente) équipe dont la plupart des membres sortent tout droit de grandes écoles d'animation ou du monde du cinéma et qui ambitionne de renouveler le genre des jeux vidéo actuel. Un gros pari que Dreamworks Interactive va mettre un point d'honneur à gagner avec la sortie de Jurassic Park 2 - The Lost World sur les 32 bits de Sega et Sony.

Petit dinosaure deviendra grand

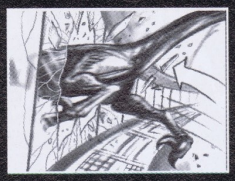
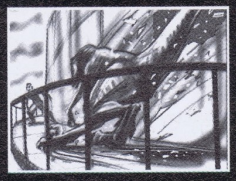
Petit dino deviendra grand : voilà une phrase qui pourrait aussi bien s'appliquer au jeu lui-même qu'à ses concepteurs. En effet, étant donné l'ampleur et la beauté de ce qui pourrait bien devenir un méga hit, on se dit que Lost World devrait permettre à Dreamworks Interactive d'obtenir ses lettres de noblesse en matière de jeu vidéo, d'animation et de qualité visuelle. Mais «petit dino deviendra grand» est également représentatif de la philosophie et du principe du jeu lui-même. En fait, le scénario de Lost World - le jeu ne correspond pas exactement à celui de Lost World - le film. Selon le producteur, dès la conception du titre, il a jugé inutile de reprendre l'intrigue du scénario de la version cinématographique. Il était préférable et moins prévisible de garder l'ambiance, les décors du film et de recréer une trame. Au moins, on ne sombre pas dans la facilité mais plutôt dans le créatif. Résultat des courses : l'action se déroule sur la même île que dans le film, reprenant ainsi les décors et tous les éléments inhérents à la représentation graphique avec un objectif différent. Dans le principe, Lost World vous met dans la peau du chasseur ou du chassé, selon les niveaux. →

The Lo

En tant que lézard, il faudra se frayer un chemin au milieu des prédateurs.

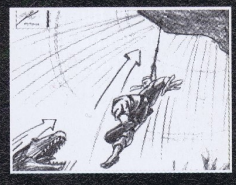
Une partie sous-marine digne de l'odyssée de Cousteau.

Face à la puissance du T-Rex, les obstacles ne font pas le poids.

Les combats sont soutenus par des effets sonores époustouflants.

Miroir, gentil miroir, dis-moi qui est le plus beau de tous les Raptors de la planète !



jurassic park 2

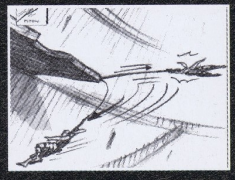
st World

Éditeur : Electronic Arts • Développeur : Dreamworks Interactive • Machine : Saturn Européenne • Disponibilité : Automne 97

Le pot de terre contre le pot de fer ?

Bouddhosaurus Rex

Au départ, vous incarnez un «Copy», qui n'est autre qu'un exemplaire de la plus petite race de dinosaures jamais découverte, tout p'tit, tout faible, et qui est une proie idéale pour les grands prédateurs. Dans ce rôle, vous serez le chassé et devrez donc fuir les grands reptiles. Il vous faudra apprendre à survivre et à vous battre contre des plus forts et des plus grands que vous. Mais, là où la philosophie de Lost World peut être qualifiée de quasi-bouddhiste, c'est que dès le niveau suivant, vous jouerez le rôle d'un Raptor, plus puissant, plus rapide et bien plus craint que le Copy. En fait, quand vous aurez réussi à passer les épreuves d'un niveau, vous vous réincarnez en une autre créature et généralement, ce ne sont pas des réincarnations régressives. Bref, vous passerez ainsi plusieurs étapes pour finalement arriver à l'étape ultime, l'homme. Ainsi, pour résumer, vous passerez successivement d'un état à un autre (Copy, Raptor, humain chassé par les grands prédateurs, Tyrannosaure Rex chassé par les humains armés, du moins quand ils ne vous servent pas de déjeuner) selon les différents chapitres dans lesquels vous évoluez. Des niveaux riches et hauts en couleurs mais aussi variés et respectueux des décors et de l'ambiance du film.

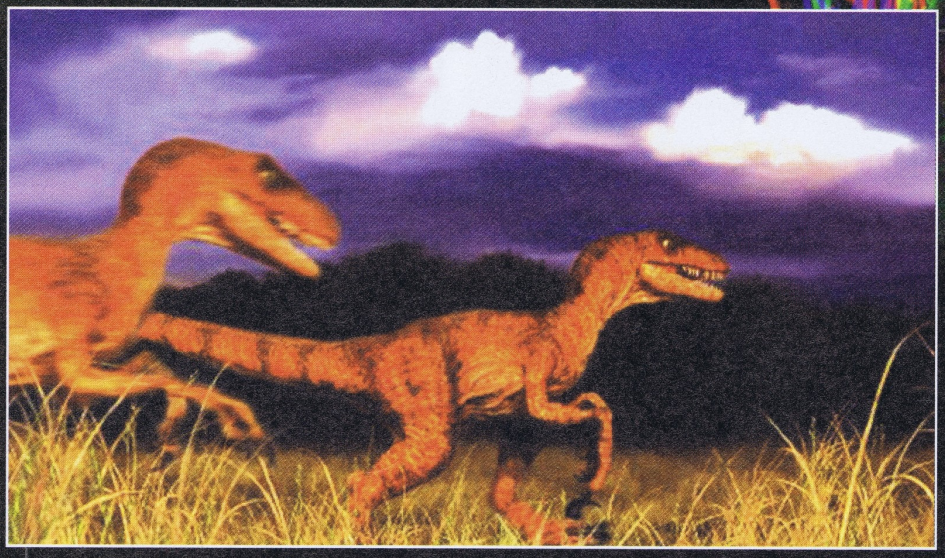


WIP WORK IN PROGRESS

jurassic park 2 The Lost World

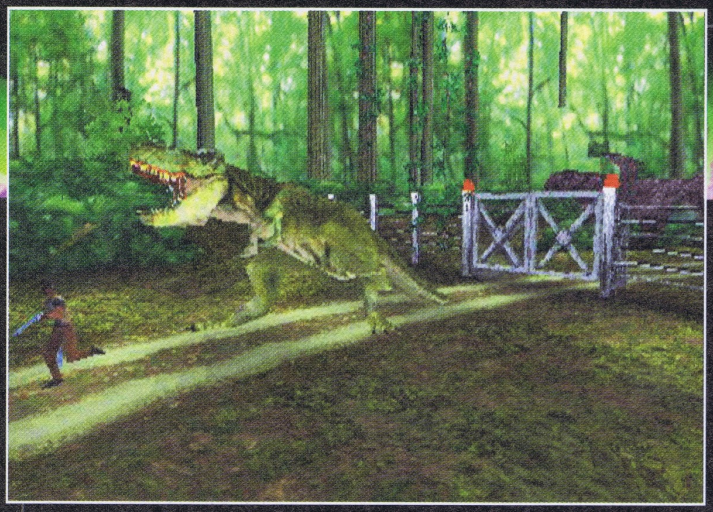
Embrochage à l'embranchement

Quant au jeu, il se présente dans le cadre de l'action et vous fera évoluer dans des couloirs mêlant 2D et 3D. Si la liberté de mouvement n'est pas totale, il faut ajouter à cela un système de «bifurcations» qui permet d'emprunter des tonnes de chemins différents, ce qui laisse tout de même un vaste choix au joueur. Tout cela dans un environnement d'une beauté à tomber par terre et mis en valeur par des animations époustouflantes ainsi que des effets tant visuels que sonores qui vous plongent au cœur de l'action comme si vous y étiez vraiment. Un grand respect du film et des amoureux des dinosaures, qui paraissent réellement plus «vrais» que nature (?) notamment dans les scènes en images de synthèse précalculées, particulièrement réussies. Jurassic Park 2 - The Lost World risque donc de créer la surprise à sa sortie en novembre (sur Saturn et Playstation), sortie qui devrait normalement coïncider à peu de chose près avec celle du film sur nos écrans français (18 octobre). Et une surprise de taille, disons comme celle d'un T-Rex à peu près...

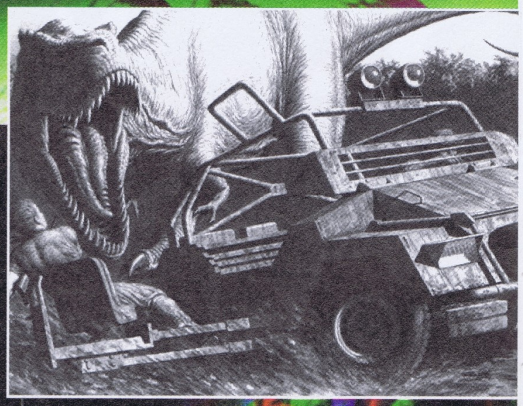


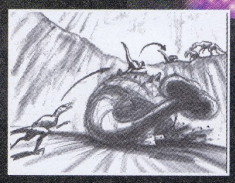
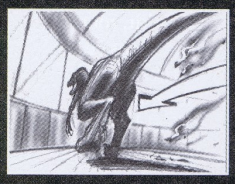
Les cinématiques sont d'excellente qualité, on se croirait devant le film.

L'homme aurait-il enfin trouvé prédateur à son pied ?

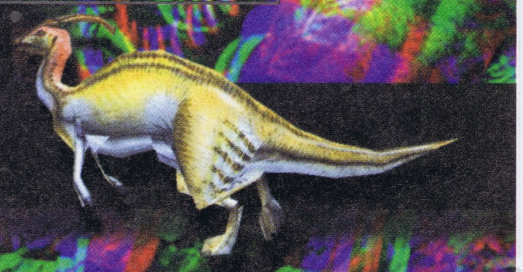


Une scène d'action couchée sur le papier avant d'être modélisée.



Un petit peu de plates-formes dans un monde de brutes.



NOUVEAU !

La Bible des secrets Saturn Vol.4

En vente chez votre marchand de journaux

Les solutions complètes de 14 jeux

Amok
Bug Too!
Command & Conquer (GDI)
Discworld
Fighters Megamix
Lemmings 3D
Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest
ManX TT SuperBike
Mass Destruction
Mr Bones
Pandemonium!
Three Dirty Dwarves

BIBLE N°1 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Baku Baku Animals, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, Sega Rally.* 2 démos tournantes : *Virtua Fighter 2, UEFA Euro 96.*

BIBLE N°2 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Daytona CCE, Virtual One, Tomb Raider, World Wide Soccer'97.* 6 démos tournantes : *Bug Too!, Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Nights, Dark Savior, Mr Bones.*

Si vous avez raté les trois premiers numéros, vous pouvez les commander et les recevoir directement chez vous

LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

Alien Trilogy	bible n°1	Dragon Ball Z La Légende Des Boules de Cristal	bible n°2	Story Of Thor 2	bible n°1
Alone In The Dark 2 Jack Is Back	bible n°1	Earthworm Jim 2	bible n°3	Street Fighter Alpha 2	bible n°2
Athlete Kings	bible n°1	Exhumed	bible n°2	Tilt!	bible n°3
Blam! Machinehead	bible n°3	Fighting Vipers	bible n°1	Tomb Raider	bible n°2
Blazing Dragons	bible n°2	Firestorm Thunderhawk II	bible n°1	Torico	bible n°3
Casper	bible n°2	Guardian Heroes	bible n°1	Toshinden URA (Battle Arena)	bible n°3
Command & Conquer (NOD)	bible n°3	Loaded	bible n°1	Tunnel B1	bible n°2
Cyberia	bible n°3	Mighty Hits	bible n°3	UEFA Euro '96	bible n°2
D	bible n°1	Need For Speed (The)	bible n°1	Victory Boxing	bible n°1
Dark Savior	bible n°3	Nights Into Dreams	bible n°1	Virtua Cop 2	bible n°2
Daytona USA CCE	bible n°2	Shellshock	bible n°1	Virtua Fighter Kids	bible n°1
Destruction Derby	bible n°1	Shining Wisdom	bible n°2	Virtual On	bible n°2
Die Hard Arcade	bible n°3	Sim City 2000	bible n°2	Wing Arms	bible n°1
Digital Pinball	bible n°1	Sonic 3D Flickies' Island	bible n°3		
Doom	bible n°3	Soviet Strike	bible n°3		

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE SATURN, 92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° 1 + 1 CD ❑ LE N° 2 + 1 CD au prix de 59 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris) (69 FF pour le reste du monde)
❑ LE N° 3 ❑ LE N° 4 au prix de 49 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : ❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville ..... Pays ..... Age .....

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS •

WIP

EXCLUSIF!!!

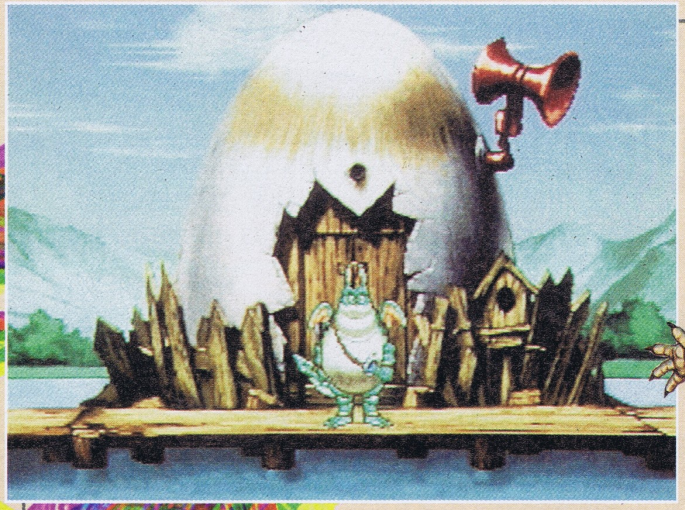
Pour ses débuts sur Saturn, Enix, la société créatrice des jeux de rôle Dragon Quest, a choisi un jeu d'aventure en deux dimensions. À l'origine du projet, on trouve un cinéaste japonais passionné de jeux vidéo, du nom de Keita Amemiya. C'est aussi lui qui a pris en charge tout le développement et le design du jeu. Au total, près de trois ans de travail et plus d'un an et demi de développement lui auront été nécessaires pour réaliser, grâce au talent des programmeurs d'Enix, ce jeu étrange issu de ses rêves les plus fous.

Un livre d'images pour enfants sages

Le scénario se révèle étoffé et quelque peu mièvre : L'Île aux 7 vents est connue pour abriter de nombreuses charmantes histoires. Ses habitants vivent en harmonie totale avec elles. Mais un beau jour, un mystérieux vent noir se met à souffler, et fait disparaître toutes les merveilleuses histoires sans exception. Vous, le joueur, êtes en fait le spectateur/lecteur de ce malheur qui se déroule dans votre livre d'images. C'est vous qui devrez partir sur l'île, et la visiter entièrement afin de recréer de belles histoires.

Combats à la trappe

Ce jeu d'aventure est avant tout un jeu d'exploration, d'impressions, de sensations, que l'on doit traverser doucement, tout en admirant la beauté de l'île. Aucune scène de combat n'est prévue, et la baston n'a ici aucun sens. Tout au plus, vous pouvez attraper des insectes ou des poissons, vous amuser à les poursuivre, à les collectionner. Cela ne change rien au jeu, mais le héros →



Voici ce qui pourrait être considéré comme la baraque du héros.

APRÈS DE LONGS MOIS PASSÉS

ARUNO

À PRÉPARER SON JEU DANS LE PLUS GRAND

SECRET, ENIX, L'UN DES PLUS GRANDS

ÉDITEURS JAPONAIS ET SPÉCIALISTE

DES JEUX DE RÔLE,

S'EST ENFIN DÉCIDÉ À LEVER LE VOILE.

VOICI DONC EN EXCLUSIVITÉ

SON TOUT PREMIER TITRE SUR SATURN :

NANATSUKAZE NO SHIMAMONOGATARI,

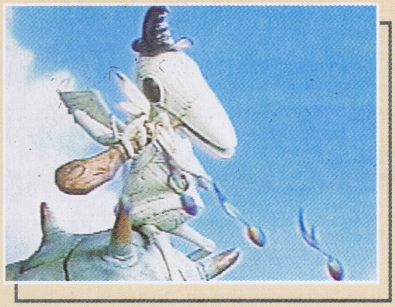
OU L'HISTOIRE DE L'ÎLE DES 7 VENTS,

UN JEU D'AVENTURE

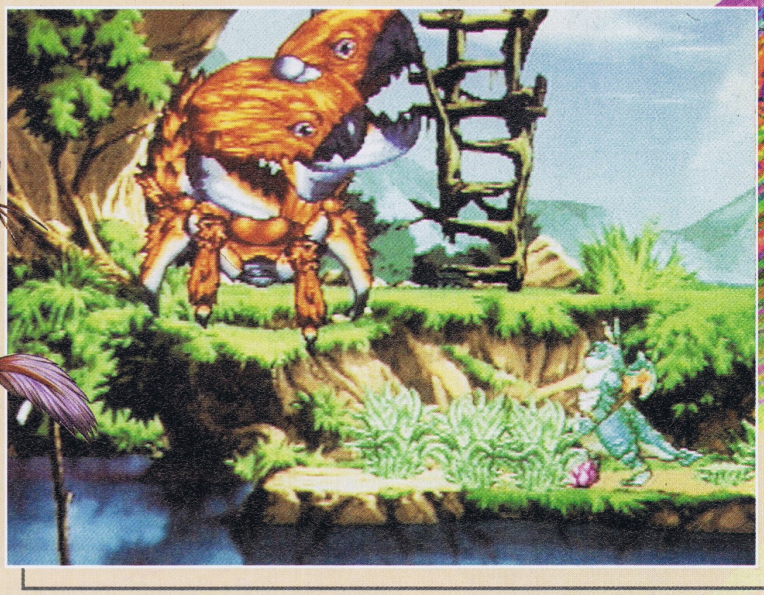
PAS VRAIMENT COMME LES AUTRES.

L'île a

[Nanatsu



Comme dans la très grande majorité des jeux actuels, de nombreuses scènes cinématiques viendront égayer le fond du scénario de ce titre. Présentes au début du jeu, elles le seront également à chaque étape importante franchie par joueur. Les programmeurs et surtout les graphistes d'Enix ont réalisé sur Saturn un travail d'une beauté exceptionnelle, et digne des douze travaux d'Hercule.



Sous ses airs de jeu de plates-formes traditionnel, cette production d'Enis a fait preuve d'une originalité rare...

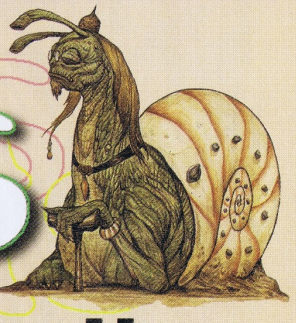
peut ainsi les ramener dans sa chambre et les exposer fièrement. Les dialogues sont très importants et décident du déroulement du jeu : lorsque vous trouvez de nouveaux amis, ils viennent avec vous et vous offrent leurs services comme dans certains RPG. L'aventure se crée au fil des rencontres, et se vit scène par scène, image par image. Le héros adopte dans le jeu un profil de dragon. Pourquoi ? Seule la résolution des énigmes permet de le découvrir. En tout cas, à la fin du jeu, celui-ci viendra trouver sa place parmi les illustrations du livre d'images.

Un jeu que seule la Saturn permettait de créer

Le choix de la Saturn était évident pour les programmeurs d'Enix. Pour faire tenir un immense jeu en deux dimensions, avec des graphismes détaillés et riches en couleurs, la console de Sega, spécialisée dans le genre, et forte d'une grande mémoire vidéo, était incontournable. Si dans le fond il s'agit d'un jeu à

Editeur : Enix • Machine : Saturn japonaise• Disponibilité : automne

ux 7 Vents



haze no Shimamonogatari

WIP WORK IN PROGRESS

L'île aux 7 Vents

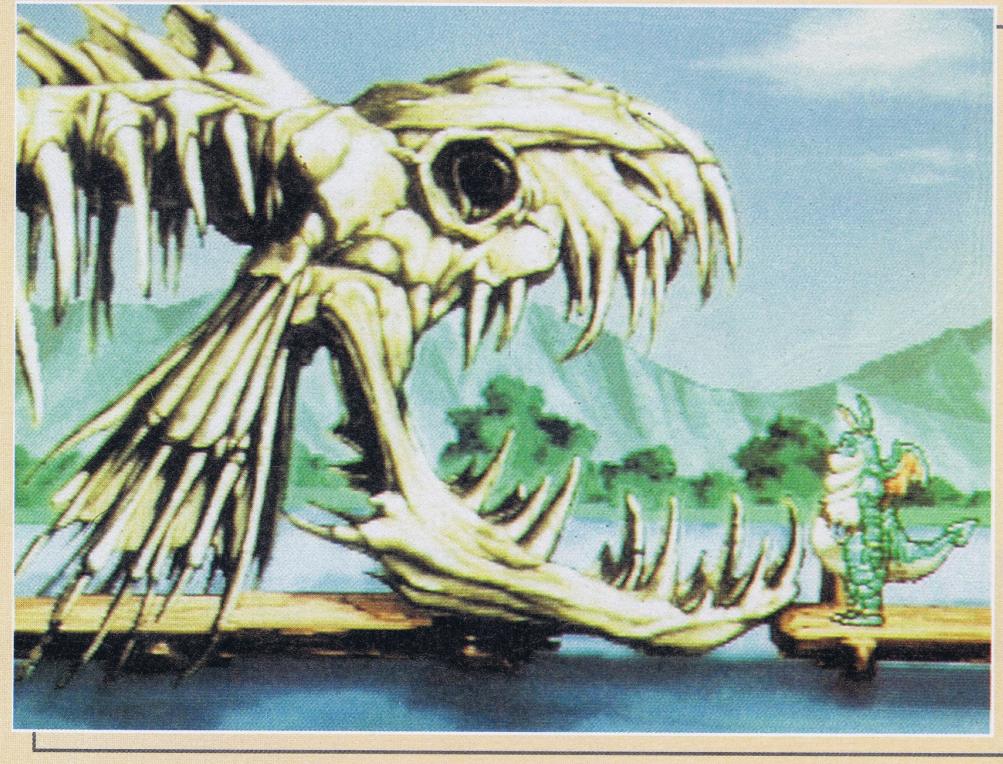
(Nanatsukaze no Shimamonogatari)

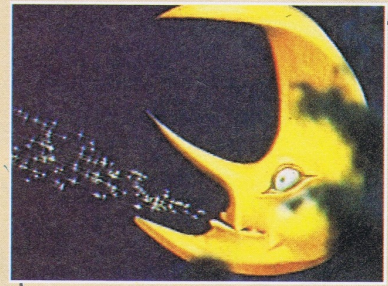
«Tu sais, mon ami, vu d'en haut la vie est tellement plus belle»

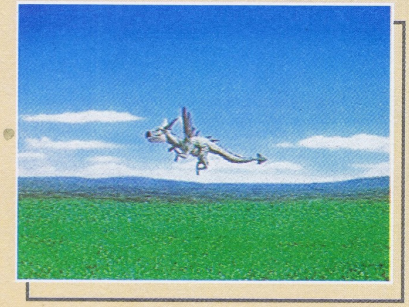
l'ancienne, il n'en reste pas moins que seule une technologie 32 bits à base de CD-Rom permettait de le réaliser. Chaque écran se présente comme une seule image, qui reste fixe et se traverse sans scrolling. Les images restent cependant liées entre elles, horizontalement et verticalement. Aussi, elles bénéficient toutes d'une qualité graphique exceptionnelle, et s'animent intégralement jusque dans leurs moindres détails (les feuillages des arbres bougent à merveille). Les décors sont variés, et vous font traverser forêts, grottes, pyramides, bord de mer, etc. L'animation des protagonistes est très bonne et bourrée de détails humoristiques, quoique relativement lente. Le héros peut faire un tas d'actions telles que sauter, tourner sur lui-même, et même planer légèrement dans les airs. Quant à l'ambiance sonore, à part de rares moments tels que les rencontres ou les événements, elle ne comporte pas de musique. Afin de créer une atmosphère particulière et très naturelle, ce sont des bruitages qui orchestrent la quête : le bruit du vent qui souffle dans les arbres, le grondement sourd de la mer lorsqu'on se rapproche du rivage... Sobre et superbe ! Enfin, de magnifiques scènes cinématiques montrant des créations plastiques de Amemiya Keita, filmées image par image, animent les parties charnières du jeu.

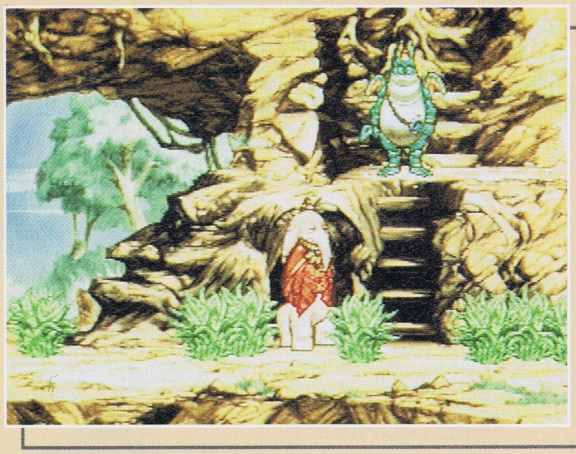
Prévu pour cet automne au Japon, ce titre est décidément une œuvre d'un nouveau genre dans la logithèque Saturn : étrange, original et enchanteur, il offre l'interactivité à un livre d'images. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Enix l'adore déjà, et compte bien en faire un des grands produits de la console Sega. Inspiré des livres d'images européens, ce jeu d'aventure aura-t-il plus de succès au Japon que dans notre pays ? L'avenir nous le dira. ●

Les rescapés de l'époque préhistorique ne sont heureusement que des squelettes sans vie.

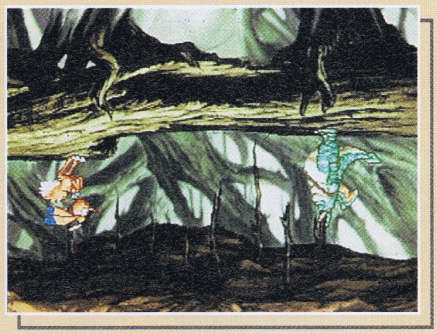






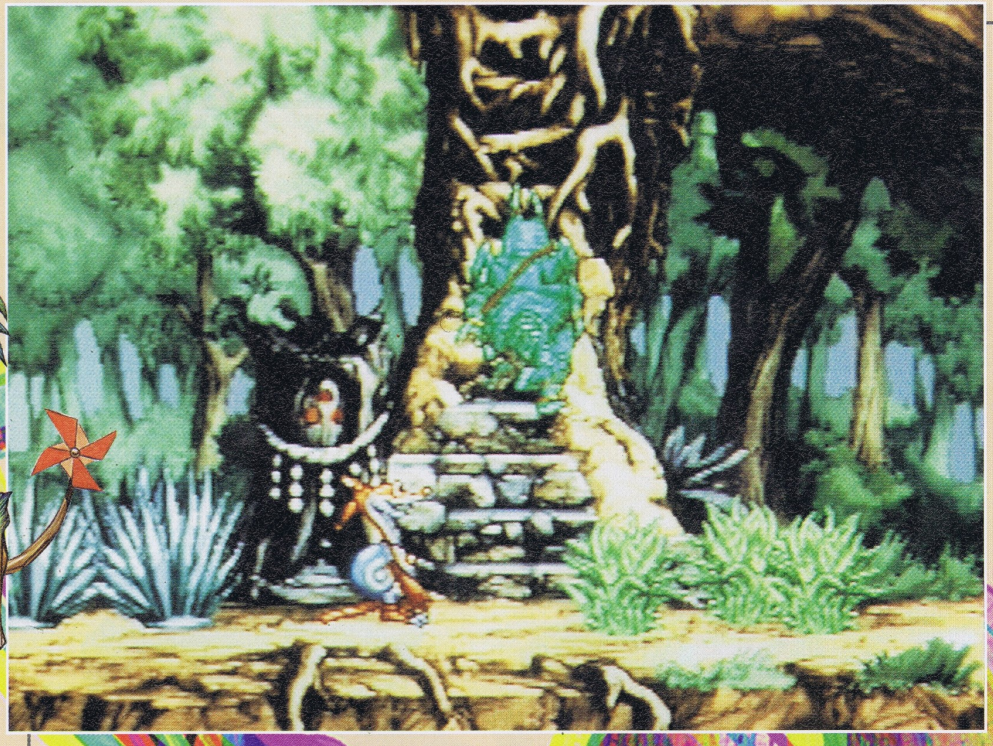


Discutez avec tous les personnages que vous pourrez rencontrer pour mener à bien votre quête.



Les graphismes ont tous été soignés dans les moindres détails.

Seule la Saturn est capable d'emmagasiner autant de graphismes, et de produire des animations aussi fines en 2D.



L'intérieur de la baraque n'est pas plus classe que l'extérieur.

Les effets de lumière sont une réussite totale.

Aucune violence n'est admise dans ce jeu...

-25F

(SUR PRESENTATION DE CE BON)

SUR NOS JEUX D'OCCASION

(minimum de 200F d'achat, offre non cumulable)

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

SUPER NINTENDO

249F OCCASION +40F DE BON D'ACHAT CADEAU

MEGADRIVE I

199F OCCASION +40F DE BON D'ACHAT CADEAU

GAME GEAR

299F OCCASION +40F DE BON D'ACHAT CADEAU

GAME BOY

189F OCCASION +20F DE BON D'ACHAT CADEAU

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO ET VOS CONSOLES, PAIEMENT COMPTANT OU ECHANGE !*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

PLAYSTATION

790F OCCASION +60F DE BON D'ACHAT CADEAU

NINTENDO 64

TEL. +100F DE BON D'ACHAT CADEAU

SATURN

690F OCCASION +60F DE BON D'ACHAT CADEAU

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL, + DE 16 000 REFERENCES !

SUR LE 36 15 SCORE-GAMES

NOUVEAU SERVICE ! MISE À JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ UNE NINTENDO 64

PAR TEL. : 08 36 685 686

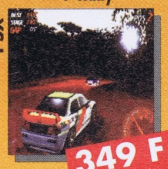
2,23F/ mn

CONFORMEMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES N°78-17 DU 6 JANVIER 1978, VOUS DISPOSEZ D'UN DROIT D'ACCES ET DE RECTIFICATION AUX DONNEES PERSONNELLES VOUS CONCERNANT.

PLAYSTATION / SATURN

SCORE GAMES MULTIMEDIA

V-Rally — PSX — 349 F



Rally Cross — PSX — NEW

Toshiden III — PSX — NEW

Monster Truck — PSX — 349 F

Xevious 3D — PSX — NEW

Namco Muséum vol.4 — PSX — 269 F

Ray Tracer — PSX — NEW

Hard Boiled — PSX — 269 F

Bubsy 3D — PSX — 269 F

Warcraft II — SATURN / PSX — 349 F

Formula karts — SATURN — 349 F

Marvel Super Heroes(jap) — SATURN — 469 F

King of fighters 95 — SATURN — 349 F

Bio Hazard Dash (Jap) — SATURN — 469 F

NINTENDO 64

Turok — N 64 — Tél.

Super Mario Kart — N 64 — Tél.

ISS 64 — N 64 — Tél.

Killer Instinct — N 64 — Tél.

Star Fox — N 64 — Tél.

Mario 64 — N 64 — Tél.

Wave Race — N 64 — Tél.

SUPER NINTENDO / MEGADRIVE

Lost Vikings 2 — SUPER NINTENDO — 299 F

Marvel Super Heroes — SUPER NINTENDO — 369 F

Terranigma — SUPER NINTENDO — 299 F

Sonic 3D — MEGADRIVE — 369 F

ISS de Luxe — MEGADRIVE — 299 F

GAME BOY

Kirby's Dream Land 2 — GAME BOY — 219 F

Spy Vs Spy — GAME BOY — 199 F

Lucky Luke — GAME BOY — 199 F

Race Days — GAME BOY — 139 F

Star Trek — GAME BOY — 139 F

SCORE-GAMES ST LAZARE
6, rue d'Amsterdam
75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46, rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56, boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137, av. Victor Hugo
75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

PARIS (15)
365, rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16, rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25, av. de la Division
Leclerc Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63, av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5, rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis, av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS
TEL. : 01 48 76 6000

NOUVEAU
CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél. : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14, rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52
NOUVELLE SURFACE
DE VENTE : + 100m²

AMIENS (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12, rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

OUVERTURE EN JUILLET
BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél. : 08 36 685 686

EVRY (91)
C. Cial Evry 2
niv. 1 (côté Carrefour)
91000 EVRY
Tél. : 08 36 685 686

+ DE 12.000 JEUX PLAYSTATION OCCASION

CHEVALIERS DE BAPH.	219 F	JET RIDER	179 F
CHRO. OF THE SWORD	219 F	LEGACY OF KAIN	229 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	LITTLE BIG ADVENTURE	229 F
COOL BOARDERS	219 F	MICRO MACHINE 3V	249 F
CRASH BANDITCOOT	219 F	NBA LIVE 97	219 F
DARK FORCES	249 F	PGA TOUR GOLF 97	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	PORSCHE CHALLENGE	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	SOVIET STRIKE	219 F
FIFA 97	219 F	STAR GLADIATOR	199 F
HARDCORE 4X4	219 F	TEKKEN 2	219 F
INT. SUPERSTARS DEL.	219 F	TOBAL N°1	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000 JEUX SATURN OCCASION

BAKU BAKU	169 F	NEED FOR SPEED	219 F
BLAZING DRAGONS	219 F	NIGHT + PAD	299 F
BUG TOO	219 F	OLYMPIC SUCKER	219 F
CASPER	219 F	PEBBLE BEACH GOLF	169 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	SEGA RALLY	169 F
CRIME WAVE	219 F	STORY OF THOR	139 F
DAYTONA CHAMP. EDIT.	219 F	STREET FIGHTER ALFA II	219 F
DIE HARD ARCADE	249 F	TOMB RIDER	219 F
DOOM	199 F	TUNEL B1	219 F
EXHUMED	249 F	VIRTUA COP 2 + GUN	319 F
FIGHTING VIPERS	219 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
HARD CORE 4X4	219 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte Bancaire

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

Expire le ...../.....

Signature :

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F **30F**

TOTAL A PAYER

LIVRAISON 24H CHRONOPOST LES MAITRES DU TEMPS

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 MEGA FORCE JUILLET / AOUT

E3 d'Atlanta : le plus grand salon du monde

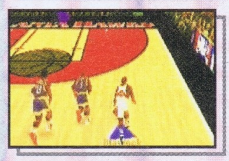
QUI DIT E3, DIT NOUVEAUTÉS PAR CENTAINES. QUI DIT SEGA, DIT JOIE ET PLAISIR. ALORS QUAND SEGA EST À L'E3, ON EST PRÊT À DÉCOUVRIR DES TITRES ÉTONNANTS ET DES RÉJOUISSANCES SANS CESSE RENOUVELÉES. L'E3 D'ATLANTA QUI S'EST DÉROULÉ DU 19 AU 21 JUIN AU GEORGIA DOME RESPLENDISSAIT DE JEUX TONITRUANTS...

J'M DESTROY

C'EST PARTI !

Fidèle à son habitude de brio, le stand Sega était l'un des trois plus grands du salon (avec Nintendo et Sony), des dizaines et des dizaines d'écrans projettaient sans cesse des millions et des millions de pixels, et des jeux en quantité. Cette année toutefois, une surprise de taille nous attendait sur le Stand de Sega. Tous les jeux présentés n'étaient pas que pour consoles... Certes, on pouvait savourer quelques écrans de jeux Game Gear (enfin un !) et quelques écrans Megadrive dans la masse des productions sur Saturn, mais 50 % du stand Sega étaient réservés à la production PC de la société d'Haneda. Mega Force ne traitant que l'actualité des jeux consoles, et principalement celle des jeux sur consoles Sega, vous ne découvrirez dans ce reportage aucune présentation des dizaines de jeux PC qui poussaient sur le stand Sega comme des champignons dans un sous-bois humide. Chez Sega donc, le nombre de jeux était suffisamment conséquent pour nous tenir en alerte pendant de longues heures. Je ne citerai que quelques titres comme Quake, Duke Nuke'm ou encore Sega Touring Car, ou Lost World, la suite de Jurassic Park (Cf. : Work In Progress), pour vous mettre l'eau

SATURN des



à la bouche, mais d'autres titres étaient bien évidemment présents. Capcom par exemple montrait à qui le voulait de nombreux écrans de la version Saturn du hit incontesté de la PlayStation, Resident Evil (Cf. : Work In Progress). Fox Interactive présentait Croc, un jeu étonnant que nous allons aborder plus en détail dans le reportage qui va suivre.

Pour aller encore plus loin dans le plaisir ludique, Sega États-Unis annonçait également le Sega Saturn Netlink (uniquement destiné au marché ricain). Ce modem permet aux possesseurs de Saturn de jouer à Bomberman, Duke Nuke'm, Sega Rally ou Virtual-On «on line», c'est-à-dire contre des adversaires situés n'importe où dans le monde, à condition qu'ils soient connectés au réseau téléphonique grâce au Sega Netlink. Attention toutefois, cet accessoire ne verra jamais le jour en France.

Maintenant, si vous êtes prêts à nous suivre dans l'aventure, suivez-nous dans ce reportage qui va vous transporter dans un autre monde.

s jeux tonitruants

TOURNE LA PAGE !

ÇA CONTINUE !

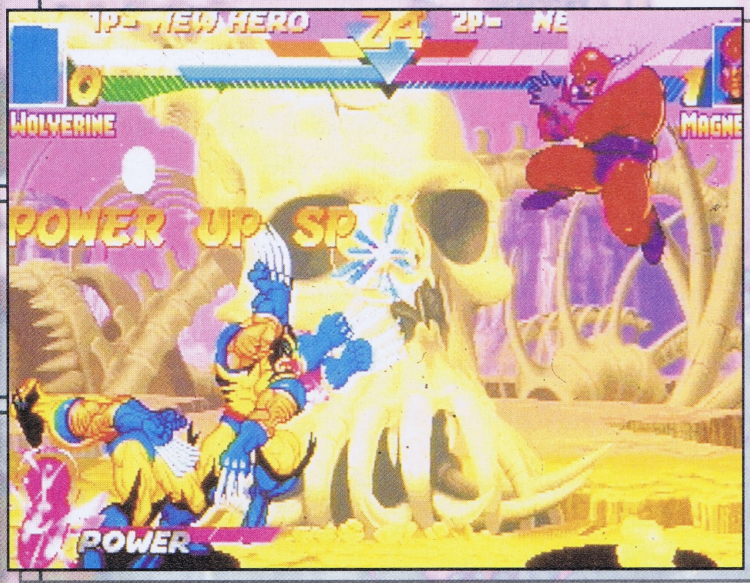
marvel super heroes

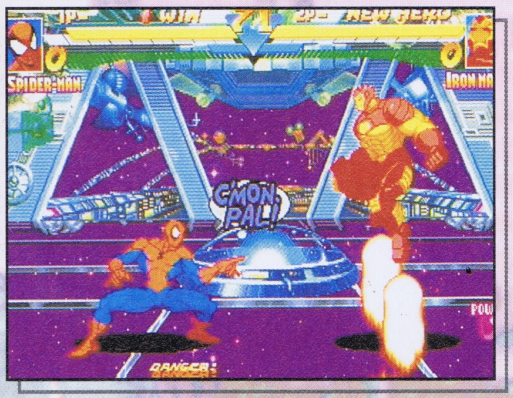
Machine : Saturn - Éditeur : Capcom - Disponibilité : septembre 1997

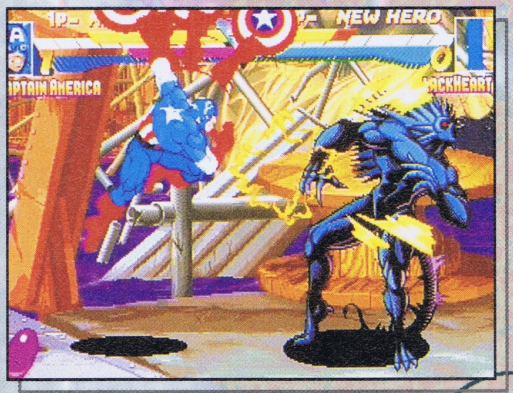
Si tout se passe comme prévu par Capcom, c'est au mois de septembre que nous pourrons profiter pleinement de ce jeu de baston où toutes les vedettes des Marvels Comics se livreront de folles batailles. Pur jeu de baston à la Street Fighter, merci Capcom, Marvel Super Heroes vous placera donc dans la peau de Spiderman, Wolverine, Captain America, Hulk, Iron Man, Psylockee ou de méchants, comme Magneto, Shuma-Gorah, Juggernaut, Blackheart. En tout dix héros bons ou mauvais de Marvel seront présents dans cette adaptation du jeu d'arcade du même nom. Ces diablotins devront donc se battre contre les forces du mal pour les empêcher de prendre possession de "Infinity Gauntlet", une arme si efficace qu'elle pourrait, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, réduire la Terre en poussière cosmique.
Ici, chaque combattant possédera une armada de coups différents pour anéantir son adversaire (humain ou contrôler par la Saturn). Ainsi, on retrouvera le lancer de toiles de Spiderman ou encore le lancer de boucliers de Captain America qui, soit dit en passant, est bien moins marrant que le lancer de vaches d'Earthworm Jim. Parmi les attaques classiques, les joueurs pourront également développer leur énergie au cours de trois stages appelés «Infinity Meters». Cette partie permettra à nos super héros de contre-attaquer certaines tactiques adverses. De plus, tout au long des combats, les super héros pourront ramasser des «Gems» appelées des «Infinity Gems», leur redonnant de la vie, amplifiant la puissance de leurs coups, ou encore augmentant la rapidité de déplacement de nos vedettes. Contrairement à la tendance actuelle, Marvel Super Heroes est réalisé en 2D, du coup tout l'accent a été mis par Capcom sur la rapidité de l'action, au détriment de l'effet graphique tridimensionnel que les 32 bits ont souvent tendance à apporter aux jeux de baston. Bilan : à la rentrée !

C'EST PAS UN JEU DE BD !

Capcom n'en finit pas de nous étonner avec Street Fighter et son marketing à outrance. Après avoir envahi la télé, les magnétoscopes, les magasins de jouets, voilà que Ken et ses potes débarquent en bandes dessinées ! Capcom a en effet licencié les droits de son jeu phare à Vs. Comics, des Américains qui s'intéressent de très près à la manne financière que représente ce filon. Prévu pour la fin de l'année aux USA, il nous tarde de voir à quoi ressemblent ces Street Fighter III "comic books" !



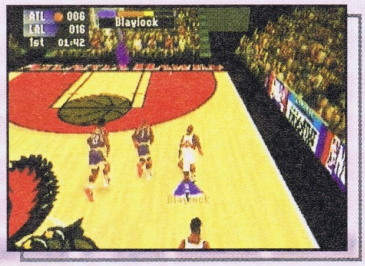


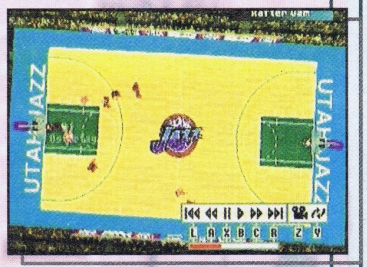


nba action'98

Machine : Saturn - Éditeur : Sega- Disponibilité : septembre 1997

Les jeux de basket ne courent pas les rues sur Saturn. Du coup, Sega a présenté sa nouvelle simulation qui, comme nous nous en doutions, s'annonce comme la meilleure sur Saturn. Grâce à la licence NBA, NBA Action'98 utilise tous les noms des joueurs de la ligue la plus connue du monde. Jordan, Pipen, Drexler, O'Neal, ils seront tous là en pixels et en «silicon» pour vous faire vibrer. Créer son équipe de rêve, dunker, smasher, dribbler comme un pro sera un jeu d'enfant. Pire encore, NBA Action utilisera les huit boutons de la manette le plus souvent possible. Alors du coup, il est clair que les manipes ne seront pas simples au départ, mais une fois ce stade dépassé, la prise de panard sera totale d'autant que toutes les statistiques de la saison passée seront présentes sur ce CD. Boom Shakalaka.





darkstalker 3 : vampire savior

Machine : Saturn - Éditeur : Capcom - Disponibilité : septembre 1997

Suite des précédents épisodes, DarkStalker continue dans leur lignée et dans la lignée des jeux de baston 2D made in Capcom. DarkStalker 3 nous permettra de découvrir quatre nouveaux personnages : Jeddah, Q-Bee, Lilith la sœur de Morigan et B.B Hood qui se voit dotée d'une arme redoutable, un Uzi. C'est donc avec quinze perso' que nous rentrerons dans le vif du sujet et dans le pêchage de tronches à tout va. Outre les nouveaux personnages, Capcom a également implémenté dans le moteur de son jeu un nouveau combo : le«Dark Force» qui permet d'augmenter encore un peu plus le taux d'adrenaline de tous les combattants qui s'essaieront dans ce jeu de baston 100 % fun. Vif et rapide, 3DarkStalker est assurément un titre avec lequel il faudra compter dès le début de l'année prochaine.

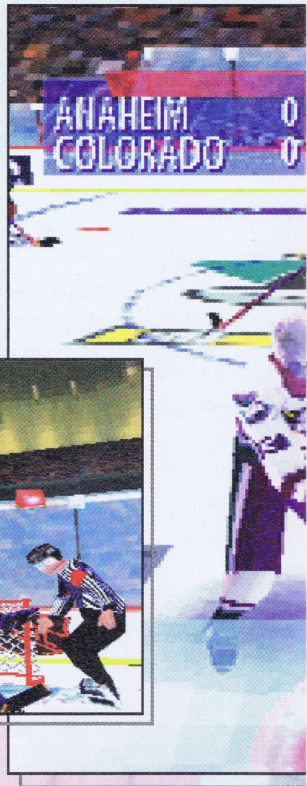
C'EST PAS FINI !

ENCORE UNE !

nhl breakaway

Machine : Saturn - Éditeur : Acclaim - Disponibilité : septembre 1997

Tout ceux qui aiment le sport, la glace, la baston et la précision seront heureux d'apprendre l'arrivée d'une nouvelle simulation de hockey sur glace sur Saturn. NHL Breakaway s'annonce à cet égard d'excellente facture, puisque le jeu a été particulièrement travaillé par les programmeurs. Au programme de cette réalisation, nous n'oublierons pas de mentionner : des graphismes de haute qualité, des animations motion-capturées, la licence NHL, le vrai nom des joueurs de hockey de la NHL, leur poids et taille exacts, bref tous les ingrédients qui devraient plaire aux fanatiques. Pour ne rien laisser au hasard, les programmeurs ont également inclu un système de gestion qui permet de prendre en considération les statistiques des joueurs, leur forme actuelle, ainsi que leur état de fatigue. Du coup, le coatching prendra, comme dans la réalité, une place importante dans la réussite de votre équipe.

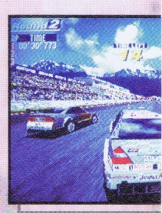


PAS DE NOUVELLES, BONNES NOUVELLES !

Bien qu'absente du salon E3, l'adaptation Saturn de Virtua Fighter 3 continue son bonhomme de chemin. Cependant les fans de la série devront attendre un peu plus que prévu puisque des retards sont annoncés par Sega of America. Interrogés au sujet d'une éventuelle annulation du projet, les pontes de Sega ont répondu que la conversion de VF3 progressait, et que rien se sera visible avant que cela ne soit prêt. Nous voilà donc rassurés. Côté explication, des rumeurs font état de l'annulation de la cartouche qui devait accompagner le CD-Rom, ce qui expliquerait que le développement soit repoussé de plusieurs mois...

sega touring car

Machine : Saturn - Éditeur : Sega- Disponibilité : novembre 97



PAR LES AIRS OU PAR LA MER ?

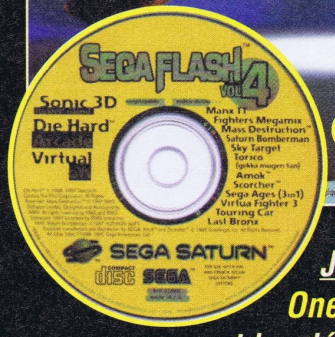
JVC a deux titres dans son escarcelle pour la Saturn ! Raw Pursuit se déroule sur les plus grands fleuves du monde tels que l'Amazone et celui du Colorado dans un jeu de bateaux de course mouvementée puisque les hors-bord sont armés ! On passe de l'eau qui mouille au grand air avec Deadly Sky dans lequel vous choisissez entre un F-16, un Mig29 ou un F117 pour un ballet aérien des plus mortels contre un tas d'ennemis. Bonne nouvelle, cette simulation plutôt arcade comportera un mode deux joueurs.

championship

Une fois de plus, les créateurs de l'AM#2, et par conséquent de Sega Rally et de ManX TT, ont réalisé un travail extraordinaire en important sur Saturn la version arcade de Sega Touring Car. Cette course de bagnoles hyper rapides vous placera aux commandes d'une AMG Mercedes Class-C, d'une Opel, d'une Alfa Roméo 155 V6T ou d'une Toyota Supra, pour l'une des courses les plus folles que la Saturn ait jamais connue. Au programme de ce jeu, le joueur découvrira trois circuits top classe qui l'entraînera à plus de 250 km/h. Survirages, virages à 360 degrés, dérapages contrôlés, rétrogradages, bourrinage à fond les gamelles, dépassements de haute-volée seront les quelques paramètres de cette simulation qui s'annonce plus que béton armé. Et encore je m'emporte, je m'emporte, je ne vous ai pas parlé de la réalisation de Sega Touring, au moins aussi digne des prestations antérieures de ces créateurs. Pour vous donner une idée, il suffit de prendre la jouabilité et les graphismes de Sega Rally et d'y ajouter un zeste de la vitesse de ManX TT. Alléchés par ces bonnes nouvelles ? Vous pouvez, car lors de sa sortie sur Saturn en novembre prochain, Sega Touring Car Championship risque bien de réitérer l'effet de bombe qu'avait été la sortie de Sega Rally. Dans la série des bonnes nouvelles, n'oublions pas de préciser que ce titre pourra se jouer à deux simultanément, grâce à un écran splité, emprunté là encore à Sega Rally.

TU PEUX TOURNER !

N O U V E A U



En cadeau 1 CD SEGA Saturn avec 15 démos.

Jouez à : Sonic 3D, Virtual One, Die Hard Arcade et les démos tournantes de : Fighters Megamix, ManX TT, Sky Target, Mass Destruction, Bomberman, Torico, Amok, Scorcher, Sega Ages 3 en 1, Sega Touring Car, Virtua Fighter 3 et Last Bronx.

B O N D E C O M M A N D E

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
MEGA FORCE - Réassort - 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

OUI, Je commande :

❑ **Spécial Saturn au prix de 49F + 10F (frais de port) soit 59 F**

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par :

❑ **chèque bancaire** ❑ **mandat-lettre**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Âge : ..... **Console :** .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

E3 d'Atlanta : le plus grand salon du monde

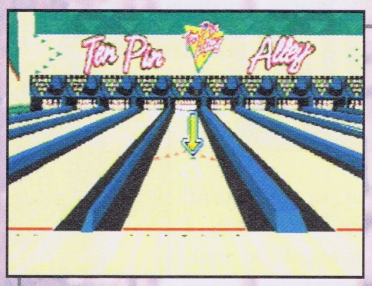
DE MIEUX EN MIEUX !

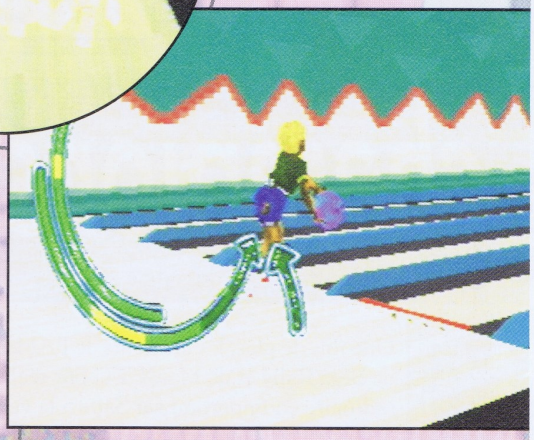
sentient

Machine : Saturn - Éditeur : Psygnosis
Disponibilité : novembre 1997

Une station spatiale en orbite autour d'un soleil... une maladie terrifiante... un photographe, un cauchemar... un meurtre ! Voici quelques-uns des éléments qui attiseront votre curiosité dans ce jeu d'aventure sur Saturn. Réalisé en perspective, dans Sentient vous devrez parler à un maximum de personnes pour résoudre toutes les énigmes qui vous seront proposées. Plus vous parlerez, plus vous aurez d'indices, plus vous aurez d'indices, plus vous avancerez. Logique ! En tout, ce ne sont pas moins de soixante personnages que vous rencontrerez. Attention toutefois, certains vous donneront de mauvais indices, à vous de démêler le vrai du faux. Géré en temps réel, Sentient dans sa version finale devrait comporter 200 salles et couloirs, et des énigmes par dizaine. Un jeu à voir.

ten pin





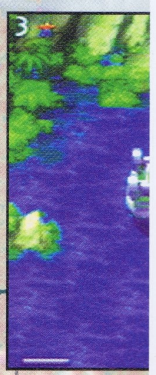
JURASSIQUE ARCADE

Si "Jurassik Park 2 : Lost World" est un film assez décevant, son adaptation en arcade par l'équipe d'AM3 relève le niveau, vu la qualité de sa réalisation. Si le concept n'est pas vraiment nouveau puisqu'il s'agit de tirer sur des dinosaures avec un flingue, en revanche les graphismes et l'animation sont absolument époustouflants ! Et je ne parle même pas de l'intensité de l'action ni du système sonore qui décoiffe... L'intérêt est un peu relevé grâce à des petits stages chronométrés comme dans Die Hard Arcade, et plusieurs chemins sont possibles en fonction de vos prestations de chasseur de dinos. Parfois, vous devrez également mémoriser des séquences afin d'ouvrir des portes et sauver les victimes du parc d'attraction. Alors, prêt à affronter des vélociraptors encore plus vicieux que dans le film ?

the lost world : Jurassic

Machine : Megadrive/GameGear - Éditeur : Sega - Disponibilité : septembre 1997

The Lost World : Jurassic Park était bel et bien le seul jeu présenté au salon sur Megadrive et Game Gear, et prouve donc, si cela était encore nécessaire, que ces deux machines sont en réelle perte de vitesse. Enfin, Lost World débarque et tant mieux pour nous ! Adapté directement du film de Spielberg, le jeu vous transportera dans une jungle tropicale bourrée de dinosaures. Représenté en 3D isométrique, Lost World vous permettra de buter, grâce à des armes, bon nombre de dinosaures, et ce sur un total de cinq niveaux.



alley

Machine : Saturn - Éditeur : Electronic Arts - Disponibilité : fin 97

À l'instar d'Assault Rigs ou de Micromachines V.3, Ten Pion Alley est un titre qui date déjà un peu, puisque déjà commercialisé sur la PlayStation de Sony. Enfin, cela dit dans sa catégorie, Ten Pin Alley est le meilleur et pour cause, il est tout seul ! Eh oui, les simulations de bowling sur Saturn ne sont pas légion. Comme dans la réalité, votre but sera de réaliser strike après strike pour marquer un maximum de points. Pour ce faire, plusieurs joueurs sont à votre disposition, et notamment une charmante jeune femme. Pour striker comme une bête, tout l'art consistera à bien se positionner sur la piste, choisir le poids de la boule qui vous convient le mieux, et enfin déterminer la force de votre lancer ainsi que l'effet que vous désirez mettre dans la boule. Une fois tous ces paramètres pris en compte, croisez les doigts et espérez réaliser le Strike.

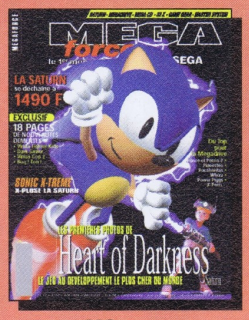
Park 2

UNE 64 BITS POUR 98 ?

Il y a des petites phrases qui ont l'air anodines comme ça, mais en y regardant de plus près on peut y apprendre beaucoup de choses ! Prenez Bernie Stolar, l'un des Boss de Sega of America, par exemple. Celui-ci a admis lors de l'E3 qu'un Sonic était en préparation pour la Black Belt, la prochaine console 64 bits de Sega. D'après lui, Sonic aurait évolué d'une façon drastique, et le jeu serait assez révolutionnaire (pour un Sonic !). Mais le plus étonnant est l'annonce de M. Stolar déclarant que le jeu sortira en 98, si celui-ci est prêt, "parce que la machine, dit-il, a besoin de jeux". En d'autres termes cela signifie que la nouvelle console sortirait l'année prochaine, si sa ludothèque est conséquente ! Cela coïnciderait d'ailleurs avec les propos du directeur de la branche Recherche et Développement de Capcom, Yoshiki Okamoto, qui a ouvertement admis avoir approché la bête. Capcom développerait-il déjà pour la console ?

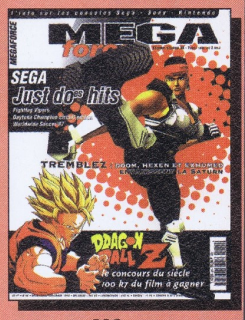
ALLEZ VAS-Y, TOURNE!

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !



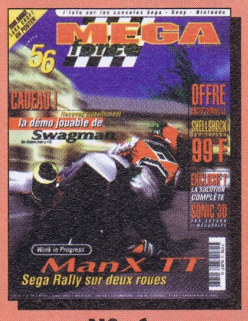
N°52

N°53



N°54

N°55

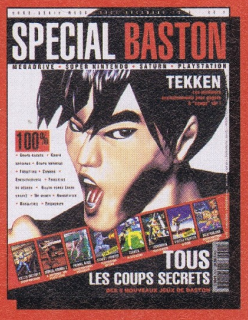


N°56

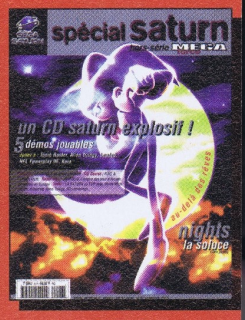
N°57

LES HORS-SÉRIES

H 1



H 2



H 4

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE

(Les N°9 et 34 sont livrés avec une cassette vidéo SEGA)

Au prix de 40 F l'unité (France-Port compris)

Au prix de 50 F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Âge**.....

J'ai une ❒Saturn ❒Megadrive ❒Master System ❒Mega CD ❒Game Gear

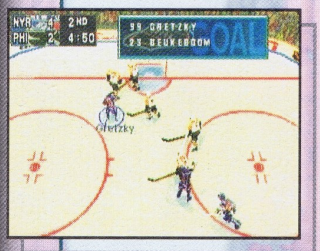
N° ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

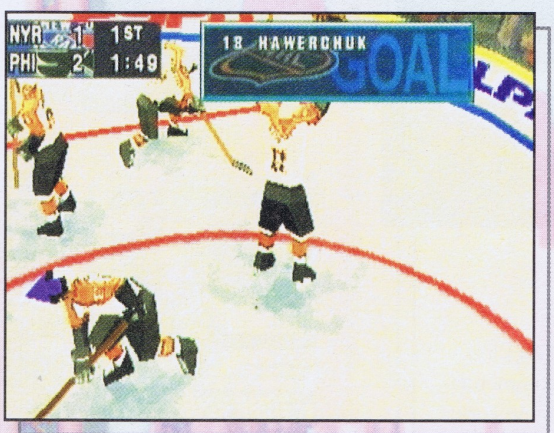
Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

CA CONTINUE !

nhl all-star hockey'98

Machine : Saturn - Éditeur : Sega - Disponibilité : octobre 1997



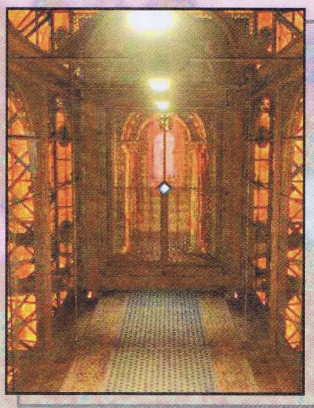


On le sait, les Ricains sont, outre le football américain et le base-ball, amoureux de deux autres sports : le basket-ball et le hockey sur glace. Une partie de hockey sur glace, c'est précisément ce que nous propose Sega avec cette nouvelle simulation de ce sport sur Saturn. Pour cette réalisation, Sega a frappé un grand coup. En effet, pas moins de huit joueurs pourront dans cette simulation s'affronter simultanément pour un délire constant. D'autant que Sega a travaillé d'arrache-pied pour optimiser l'intelligence artificielle des joueurs qui se voient ainsi dotés d'une stratégie de jeu bien plus évoluée que dans la version précédente. Graphiquement, NHL All-Star dépasse également nos espérances, puisque chaque protagoniste est passé par l'étape de la Motion Capture, rendant ainsi les animations les plus réalistes possible. A l'heure actuelle, NHL All-Star n'est prévu qu'aux États-Unis, et pour le mois d'octobre.

Machine : Saturn - Éditeur : Sunsoft - Disponibilité : Décembre 1997

riven

Après plus de trois millions de Myst vendus à travers le monde, et sur toutes les plates-formes confondues, Sunsoft a annoncé et a présenté la première version jouable de la suite de ce carton d'enfer. Si le scénario de Riven est complètement bouleversé par rapport à celui de Myst, le concept, lui, reste identique. Il s'agit toujours d'un jeu d'aventure graphique, très graphique même, où la beauté des décors vont sans cesse crescendo. En permanence confronté à des enigmes, des pièges, des puzzles à résoudre, le joueur devra se décarcasser comme une bête pour venir à bout de ce titre, qui s'annonce d'ores et déjà comme excellent. Pour réaliser ce titre, l'équipe de Cyan, le développeur, a d'ailleurs eu dix fois plus de budget et cinq cents fois plus de puissance informatique. Autant dire que le résultat est délirant de bonheur du début à la fin.



3615 CODE KI N'EN VEUT

Kenji Eno, le charismatique patron de Warp, à qui l'on doit D et Enemy Zero sur Saturn est en pourparlers avec Sega pour porter D2 sur la prochaine console 64 bits. Après l'annulation du projet sur M2, la 64 bits de Matsushita, Warp se rappelle au bon souvenir de la firme d'Haneda et tente de caser son bébé sur sa nouvelle plate-forme. Juste pour la petite histoire, au sujet de la M2, Eno aurait dit : "Si Matsushita était un train voyageant d'un point A à un point B, il se serait stoppé au milieu et aurait déraillé". Bonjour la métaphore, mais c'est assez parlant, non ?

LA SUITE DERRIÈRE !

Génial !

Suite à une erreur technique indépendante de notre volonté, nous ne pouvons vous proposer ce mois-ci le Concours «Dr Martens» tel qu'annoncé dans notre sommaire. Sa publication est donc reportée à un numéro ultérieur de Mega Force.

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
MEGA PRESS, RÉASSORT TIPS COLLECTOR , 6 boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX.

*JE COMMANDE '**TIPS COLLECTOR**' au prix de 45 FF par exemplaire (frais de port compris). CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE MEGAPRESS, PAR :*

❑ *CHÈQUE* ❑ *MANDAT-LETTRE*

Nom ..... *Prénom* .....

Adresse .....

..... *Consoles* .....

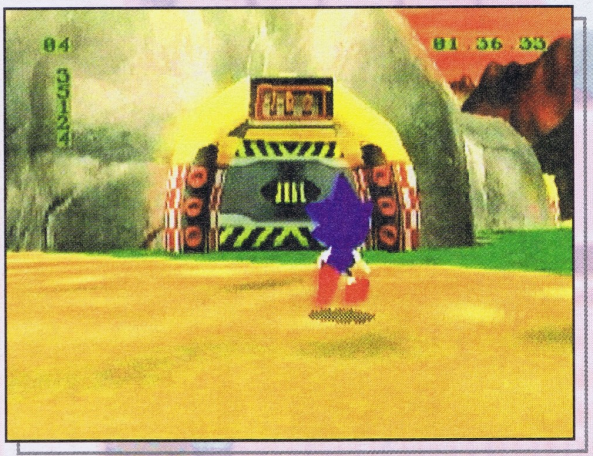
Code Postal ..... *Ville* ..... *Pays* .....

EH V'LÀ SONIC !

Machine : Saturn - Éditeur : Sega - Disponibilité : Novembre 1997

sonic r

La mascotte Number One de Sega, qui se fait de plus en plus discrète sur Saturn, risque fort de refaire surface dans les mois à venir, avec cette nouvelle aventure, qui devrait enthousiasmer tous les héros de la marque. Sonic est de retour, et c'est une bonne nouvelle. Car le jeu présenté sur le stand Sega au Salon avait tous les atouts pour devenir un des meilleurs jeux de la Saturn de cette fin d'année. Une fois de plus, et fidèle à la tradition des Sonic sur Megadrive, le hérisson bleu se voit confronter au Dr Robotnik son ami juré. Cette fois cependant, les aventures de Sonic ne se déroulent plus dans un dédale de labyrinthes en 2D, mais bel est bien dans un univers entièrement en 3D, merci les 32 bits. Du coup, ce n'est plus à un jeu de plates-formes auquel nous avons droit, mais à une course complètement folle, où Sonic devra se mesurer à Tails, Knuckles, Emmy ou encore le Dr Robotnik en personne. En tout cinq personnages pourront être choisis pour participer aux cinq courses contenues dans ce jeu. Cinq, décidément les programmeurs de Sega aiment ce chiffre, puisque c'est également le nombre de personnages cachés avec lesquels vous pourrez vous régaler. Si vous êtes plusieurs, Sonic R est le jeu qu'il vous faut, car pas moins de quatre joueurs pourront s'affronter, et là je vous garantis que c'est le délire assuré, la folie furieuse, le noyau dans la pêche, la cerise sur le gâteau. Et encore, on ne vous a pas parlé des sept modes de jeu qui occuperont vos soirées. Parmi ceux-ci vous découvrirez une course en relais, ainsi qu'une course aux anneaux, ou le but sera non seulement d'aller le plus vite possible, mais également de récupérer un maximum d'anneaux pour gagner le challenge. Niveau réalisation, Sonic R semble à la hauteur de la réputation de la mascotte de Sega. Les graphismes sont super soignés et les détails amusants ne manquent pas. Il arrivera par exemple que Sonic boive la tasse en ratant un virage situé trop près d'une petite mare. Un des meilleurs jeux Sega sur le Salon.



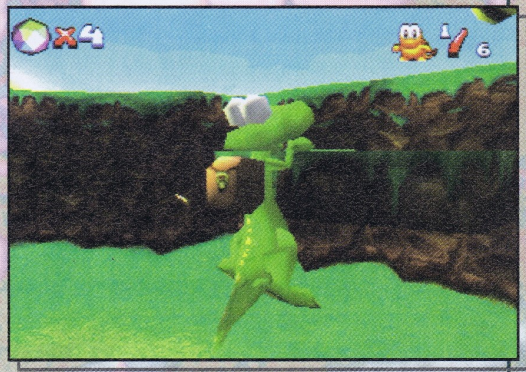
LE DIABLE AU CORPS

Bien que Sega et Electronic Arts soient restés assez discrets à ce sujet, l'adaptation de Diablo sur Saturn a été officiellement annoncée. Diablo, pour ceux qui ne connaissent pas la version micro, est un jeu d'action en 3D isométrique dans lequel vous incarnez au choix un prêtre, un guerrier ou un magicien afin de combattre, durant une quinzaine de niveaux souterrains, des créatures du Mal. Le titre intègre une partie jeu de rôle avec une progression des personnages par le biais de points d'expérience, de nouvelles armes et de nouveaux sorts de magie. Ce jeu a déjà fait le bonheur de nombreux joueurs sur PC, et ne devrait pas trop être dénaturé sur console !

Génial ! Tout simplement génial ! Voilà l'effet que produit ce jeu dès les premières minutes… Croc est un jeu de plates-formes en 3D temps réel dément, et dont le petit saurien (pas vaurien) de héros s'avère supra attachant avec ses petits cris et son look d'écolier. Entre Mario 64 (Nintendo 64) pour le concept et Crash Bandicoot (PlayStation) pour les grafs, Croc va vous faire croqu…, pardon, craquer par sa réalisation au-dessus de tout soupçon, et son ambiance enfantine qui séduira même les grands. Votre but sera de délivrer façon Sonic les petits êtres qui peuplent les différents mondes traversés et pour cela, il faudra braver de nombreux obstacles en sautant sur des plates-formes, en escaladant des parois, en s'agrippant et bien sûr, en frappant les ennemis. Une petite perle sympatoche dotée d'une technique permettant d'avoir des graphismes d'une grande finesse alliés à des animations rapides et fluides en toutes circonstances, ainsi que des temps de chargement réduits entre les stages. Un système de caméra dynamique permet également d'avoir trois vues plus ou moins éloignées ou haute de votre perso', ainsi que de voir partout lorsqu'il est à l'arrêt, un peu à la Tomb Raider. Bref, un savant mélange d'action, de plates-formes avec en prime des énigmes et divers petits jeux qui vous accompagneront au fil de l'aventure. Au final, Croc se profile comme un hit en puissance, car bourré de qualités, et avec lui la Fox nous propose là de quoi passer un Noël bien béton, et de quoi venir remplir les rangs des gros titres que l'on attend sur Saturn pour la fin de l'année.

Machine : Saturn - Éditeur : Fox Interactive - Disponibilité : fin 1997

croc



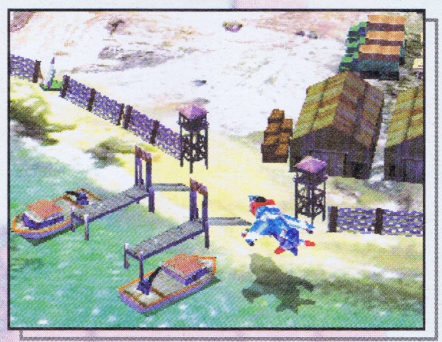
TOURNE, TOURNE !

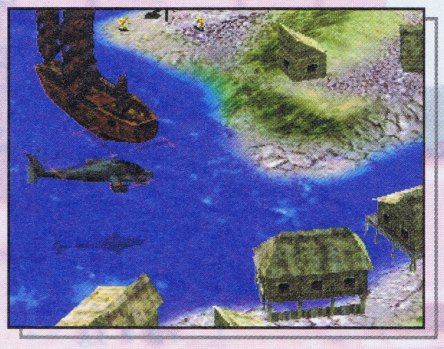
ENCORE UNE !

Machine : Saturn - Éditeur : Electronic Arts
Disponibilité : fin 1997

nuclear strike

Nuclear Strike est le dernier-né de la série des Strike, et se place juste derrière Soviet Strike qui, soit dit en passant, vient tout juste de sortir sur Saturn. Ce nouvel épisode nous laisse en plein cœur de la jungle épaisse du sud-est asiatique. Un enfoiré de base, qui détient des otages en les menaçant d'une bombe nucléaire, fait régner la terreur. En tant que membre d'une escouade d'élite, l'organisation Strike, vous devrez accomplir différentes missions afin de parvenir à votre but, libérer les otages et éviter ainsi une catastrophe nucléaire. Nuclear Strike vous permettra de diriger une dizaine de véhicules, un hélicoptère bien sûr, mais aussi un char d'assaut, un aéroglisseur, etc. A l'instar de Soviet Strike, tout est en 3D et le plaisir des yeux, enfin d'après ce que l'on a pu voir sur le stand EA, est total. Bien qu'il nous ait été impossible de juger sur pièce, EA nous a garanti que l'intelligence artificielle utilisée pour les mouvements des ennemis a été encore améliorée, ainsi les forces alliées se déplaceront beaucoup plus efficacement et intelligemment qu'auparavant. De nouveaux effets d'explosions ont également été réalisés par les programmeurs et les graphistes d'EA, pour encore plus d'effets spectaculaires, et je vous garantis sur facture, que pour exploser, les bombes explosent vraiment et de façon extraordinaire. Enfin, pour compléter l'ensemble, le jeu paraît plus rapide que ce que l'on connaissait avec Soviet Strike ; sur le stand EA, on a parlé de 25 % plus rapide. Info ou intox, nous n'en savons encore rien. Toutefois, ce que l'on peut affirmer sans crainte, c'est que ce nouvel épisode de la série des Strike coule parfaitement dans le moule de la grande classe.

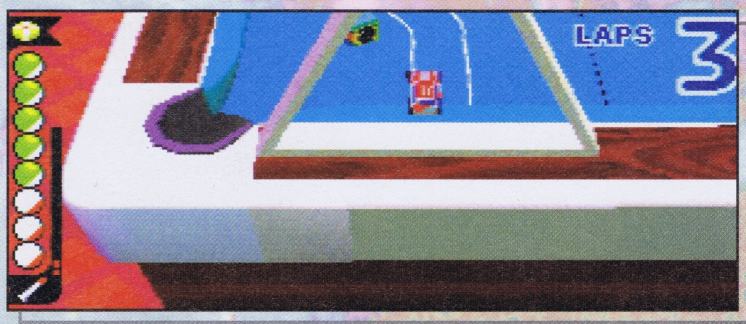


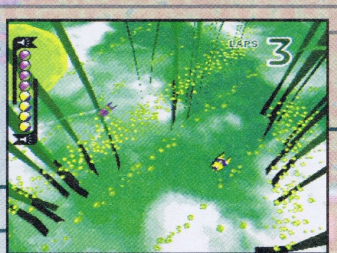


micro machines v.3

Machine : Saturn - Éditeur : Codemaster - Disponibilité : fin 1997

Déjà disponible sur PlayStation, Micro Machines V.3 est un véritable petit bolide, et ce dans tous les sens du terme. D'une part parce que les voitures que vous dirigerez sont d'une rapidité extrême, mais également parce que ce jeu, pour y avoir joué pendant de longues heures, vous fera frémir de plaisir, surtout si vous y jouez à plusieurs. Sur Saturn, huit joueurs pourront s'affronter sur les quarante-six courses proposées pour un délire quasi total. Imaginez des petites voitures (style voiture jouet) lancées à donf' dans la cuvette des WC, sur la table de la salle à manger ou encore dans la cuisine, et vous aurez une petite idée des fous rires que procure ce titre. Animé de bout en bout par un scroolling multidirectionnel, rapide et efficace, Micro machines propose de plus trente-deux voitures pour satisfaire tout un chacun. Attention, ce jeu est dangereux.





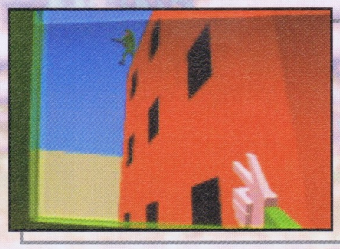
SEGA RALLY 2

D'après l'un des membres de l'équipe de développement, Sega Rally 2, qui est prévu pour février 98 au Japon, devrait apporter un lot d'innovations non négligeables. La borne d'arcade bénéficiera d'un système sonore plus performant, avec des bruitages directement enregistrés sur de véritables voitures de rallye. Les basses fréquences seront accentuées, ce qui procurera au joueur/pilote plus de sensations. Graphiquement quelques améliorations seront apportées grâce à une meilleure utilisation de la carte Model 3. Enfin le jeu en réseau sera plus intéressant puisqu'il sera possible de se tirer la bourre à dix et non plus seulement à deux !

assault rigs

Machine : Saturn - Éditeur : Psygnosis
Disponibilité : fin 97

La meilleure façon de décrire Assault Rigs est encore de considérer qu'il s'agit d'un mixte entre Doom et Tron. Doom pour la 3D et Tron pour l'univers dans lequel ce jeu se déroule. Aux commandes d'un vaisseau futuriste, vous êtes plongé dans un univers assez cubique, parasité par des ennemis sans cesse attirés par votre char d'assaut cybernétique. Cet univers, comme de bien entendu, sera entièrement géré en 3D. Pour passer au niveau supérieur, il faudra alors détruire tous les ennemis présents et trouver une sortie. Chemin faisant, vous pourrez amasser des bonus permettant de customiser vos armes et la maniabilité de votre vaisseau. Plus qu'un simple jeu de bourrin, où il faudra tirer sur tout ce qui bouge, Assault Rigs est également un jeu de stratégie où pour gagner, la ruse sera souvent de mise.



ALLEZ, ACCROCHE TOI

SOLUTIONS COMPLÈTES
PLANS • TRUCS • ASTUCES
TOUT POUR FINIR VOS JEUX

index des solutions déjà parues

ADDAM'S FAMILY VALUES *Megadrive*	N°2-3-4	NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE *Saturn*	N°5
ADDAM'S FAMILY VALUES *Super Nintendo*	N°2-3-4	PANZER DRAGOON *Saturn*	N°4
ALIEN TRILOGY *Playstation*	N°4	PANZER DRAGOON ZWEI *Saturn*	N°4
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 *Playstation*	N°5	RAYMAN *Saturn*	N°1
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX *Saturn*	N°5	RAYMAN *Playstation*	N°1
BUG *Saturn*	N°3-4	RIDGE RACER *Saturn*	N°4
CLOCKWORK KNIGHT *Saturn*	N°4	RIDGE RACER REVOLUTION *Playstation*	N°4
CLOCKWORK KNIGHT 2 *Saturn*	N°4	SEGA RALLY *Saturn*	N°1
D *Playstation*	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS *Playstation*	N°5
D *Saturn*	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS *Saturn*	N°5
DESTRUCTION DERBY *Playstation*	N°3	TEKKEN 2 *Playstation*	N°5
DISCWORLD *Playstation*	N°2	TOY STORY *Megadrive*	N°3-4
DONKEY KONG COUNTRY 2 *Super Nintendo*	N°3-4	TOY STORY *Super Nintendo*	N°3-4
DONKEY KONG LAND *Game Boy*	N°1	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 *Saturn*	N°5
DOOM *Playstation*	N°2	UN INDIEN DANS LA VILLE *Game Boy*	N°2
DRAGON BALL Z 22 ULTIME MENACE *Playstation*	N°5	VIRTUA COP *Saturn*	N°3
EARTHWORM JIM 2 *Megadrive*	N°1-2	VIRTUA FIGHTER 2 *Saturn*	N°2
EARTHWORM JIM 2 *Super Nintendo*	N°1-2	VIRTUA FIGHTER I *Saturn*	N°2
GEX *Playstation*	N°4	VIRTUA FIGHTER REMIX *Saturn*	N°2
GEX *Saturn*	N°4	VIRTUA HYDLIDE *Saturn*	N°4
GOLDEN AXE THE DUEL *Saturn*	N°5	WIPE OUT *Playstation*	N°1
LE MANOIR DES AMES PERDUES *Saturn*	N°4	WORMS *Playstation*	N°4
LOADED *Playstation*	N°3	WORMS *Saturn*	N°4
MICKEY MOUSE 5 *Game Boy*	N°3	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ *Playstation*	N°5
MORTAL KOMBAT II *Playstation*	N°5	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ *Saturn*	N°5
MORTAL KOMBAT II *Saturn*	N°5	YOSHI'S ISLAND *Super Nintendo*	N°1-2-3

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à CYBER PRESS PUBLISHING • Réassort SOS CONSOLES• 92-98, bd Victor Hugo- 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de SOS CONSOLES :
Au prix de 40F l'unité (France-Port compris) / **Au prix de 50F l'unité** (Étranger-Port compris)
(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Pays Âge Console
N°

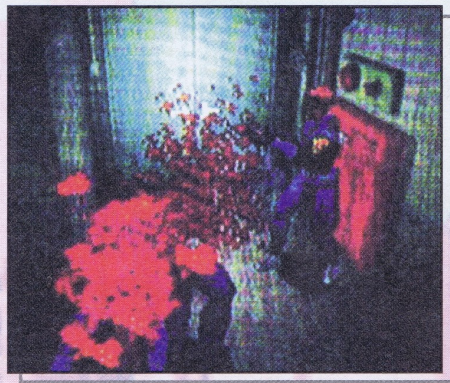
Je joins un chèque de.....F à l'ordre de SOS CONSOLES

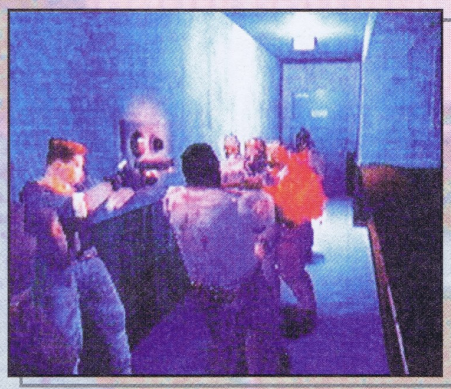
LA DERNIÈRE !

resident evil 2

Machine : Saturn - Éditeur : Capcom - Disponibilité : courant 1998

Non contents de consacrer quatre pages dans ce numéro pour vous annoncer la sortie du suprême Resident Evil sur Saturn, voilà qu'en plus on vous balance dans la tronche et dans la foulée l'arrivée de sa suite : Resident Evil 2. Ah ça, on n'en est pas peu fiers, alors si le premier volet verra le jour aux environs de la fin d'année, il faudra attendre 1998 pour voir débarquer le second. Autre soft, autres personnages, et le couple que vous n'avez pas encore vu dans Resident Evil est déjà remplacé dans la suite par un autre couple, lui aussi tiré d'une équipe parallèle de flics d'élite. Autre soft, autres personnages, mais aussi autres décors et le huis clos de la première mouture laissera ici place à un environnement moins étouffant, mais pas moins dangereux. Tout se déroulera en ville dans des décors extérieurs ou à l'intérieur des bâtisses. Le concept a également changé quelque peu, et l'aspect aventure s'est légèrement effacé au profit d'un jeu beaucoup plus orienté action et «flingage» en règle et en masse. L'horreur est à son comble dans Resident Evil 2, et les effets gore sont présents à grands renforts de giclées de sang et de tronches de zombies qui volent. Un sommet en matière de jeux horrifiques qui se rapproche carrément, et on s'en délecte, des excellents films de Roméro («La nuit des morts vivants», «Zombies», «Le jour des morts vivants»). Techniquement, Resident Evil 2 est en tout point excellent avec ses graphismes à tomber par terre et son ambiance «boucherie Sanzot». Aussi apprêtez-vous à frissonner plus qu'il ne faudrait avec cette mini-série (le 1 et le 2) dont, pour l'instant, chaque épisode vaut vraiment le coup d'être joué, étant donné que chacun propose une aventure d'un concept sensiblement différent, tantôt aventure/action pour le premier, plutôt action pure et dure dans le second. Allez, encore un peu de patience, et vous pourrez m'en dire des nouvelles…





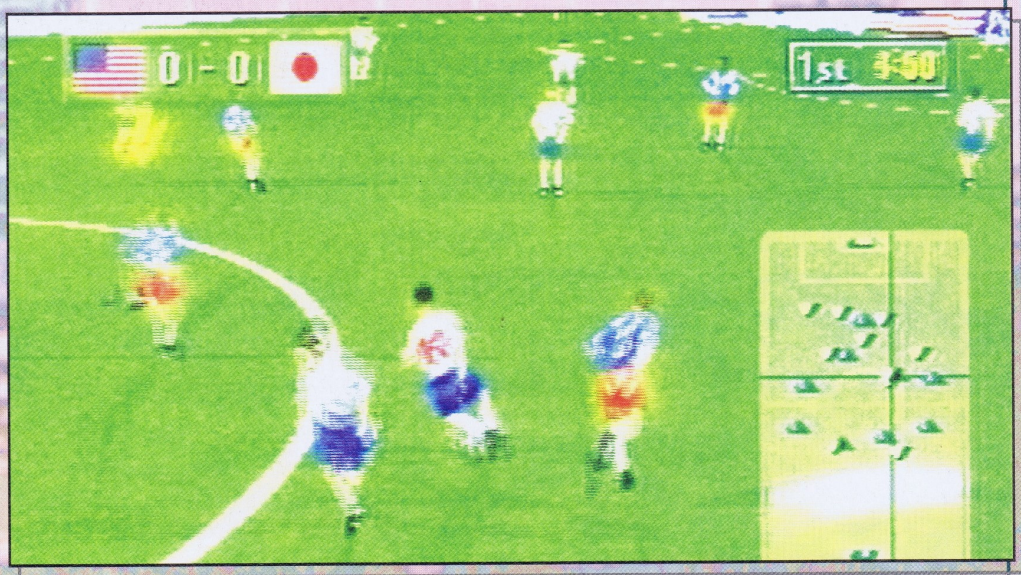
CAPCOM A LA GROSSE TETE

Enfin ses personnages plutôt ! Pocket Fighters, leur prochain jeu de baston en arcade, reprend en effet les combattants de Street Fighter et de Darkstalkers à la sauce Super Puzzle Fighter 2 Alpha (avec un nom pareil, ils le font exprès ou quoi ?! c'est-à-dire affublés de grosses têtes montées sur des petits corps. La baston se rapprochera de celle de Street Fighter Lite avec les classiques Dragon Punch et Fire Balls, mais le système de "power up" est directement emprunté de Puzzle Fighter : des diamants viennent augmenter votre jauge de puissance lorsque vous frappez votre adversaire assez fort, ce qui permet d'exécuter des coups spéciaux. Une adaptation sur Saturn est en cours de discussion.

worldwide soccer' 98

Machine : Saturn - Éditeur : Sega- Disponibilité : octobre 1997

Après l'excellentissime Worldwide Soccer'97, il semblait difficile de faire mieux, ne serait-ce qu'un peu mieux. Il y a de cela quelques mois, le pari a été relevé par une équipe de développement anglaise travaillant pour Sega, et le résultat est tout simplement sidérant. Worldwide Soccer semble (d'après ce que nous avons pu voir) une réussite totale. Et ce à tous les points de vue, aussi bien techniques, tactiques que stratégiques. Bon Diou, que j'aimerais l'avoir déjà ce sacré Worldwide, que j'aimerais jouer à ces cinq modes de jeux (match amical, Coupe du Monde, mode ligue, penalty, etc.). Ah que j'aimerais courir, dribbler, sauter, plonger, tacler, tirer et surtout marquer sur les trois nouveaux stades. Dans la série, je suis amoureux de Worldwide Soccer, il ne serait pas décent d'oublier de parler des statistiques encore plus performantes que dans la version 97, des commentaires (pour l'instant entièrement en anglais) d'un humour dévastateur. Il ne faudrait pas omettre de mentionner la difficulté sans cesse croissante des équipes adverses rencontrées, ou encore des prouesses techniques réalisées par les programmeurs, qui se sont franchement explosé la tête pour pondre un jeu aussi tonitruant. Pour ne rien gâcher à ce tableau idyllique, la jouabilité a été optimisée, et tous les coups les plus spectaculaires des véritables joueurs ont été retranscrits quasiment parfaitement. Retourné, tête plongeant, aile de pigeon, coup du sombrero, reprise de volée, jongle, tous ces mouvements sont possibles et facilement réalisables, même plongé au cœur de l'action. Enfin bref, pour vivre tout cela et pour s'éclater seul ou à deux, il faudra encore attendre. Attendre jusqu'au mois d'octobre. Patience....



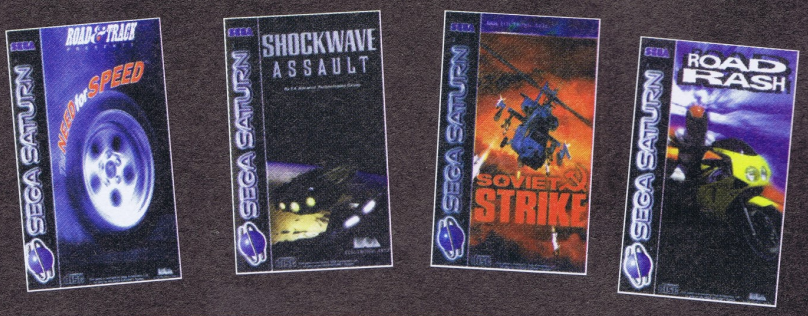
THE BITCH IS BACK

"Alien 4" est annoncé au cinéma, et Fox Interactive compte bien profiter de l'aubaine pour nous servir du monstre de l'espace entre la dinde et la bûche glacée ! C'est en effet fin 97-début 98 que nous retrouverons sur Saturn Alien Vs Predator. Si ce nom vous dit quelque chose, c'est normal ! Il s'agit de l'adaptation sur notre 32 bits du meilleur jeu de la défunte Jaguar d'Atari. Dans ce jeu d'action en vue subjective, vous pourrez incarner au choix un Alien, un Predator ou un Marine, chaque personnage ayant ses propres habiletés et des armes différentes. Le jeu comporte une cinquantaine de missions et paraît prometteur.

EH OUI, C'EST FINI !

CONCOURS

35 JEUX ELECTRONIC ARTS À GAGNER



• LES LOTS •

1er prix : 1 jeu Soviet Strike & 1 jeu Shock Wave Assault + 1 jeu Fifa'97 + un jeu NBA Live + 1 jeu Road Rash + 1 jeu Need For Speed (le tout sur Saturn) + 1 tee-shirt.

2e prix : 1 jeu Soviet Strike + 1 jeu Need for Speed + 1 jeu Road Rash (le tout sur Saturn) + 1 tee-Shirt.

3e prix : 1 jeu Soviet Strike + 1 jeu Road Rash (le tout sur Saturn) + 1 tee-shirt.

du 4e au 10e prix : 1 jeu Soviet Strike sur Saturn.

Du 10e au 18e prix : 1 jeu Shockwave Assault sur Saturn.

Du 19e au 22e prix : 1 jeu Nba Live'97 sur Saturn.

Du 23e au 26e prix : 1 jeu FIFA'97 sur Saturn.

Du 27e au 74e prix : 1 tee-shirt.

EA SPORTS

ELECTRONIC ARTS

Soviet Strike, Shock Wave Assault, Fifa'97, NBA Live, Road Rash, Need for Speed.
©1997 Electronic Arts the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries.

• LE RÈGLEMENT •

1) Electronic Arts et PlayMag organisent un concours qui sera clos le 15 août 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres d'Electronic Arts, des sociétés co-organisatrices et de Playmag.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 septembre 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui établira un classement pour l'attribution des lots.

• QUESTIONS •

1- Sous quel label Electronic Arts distribue-t-elle sa gamme Sport ?
a - EA sports
b - Sport à donf'
c - Sport qui peut

2 -Quel est le nom de l'éditeur de Soviet Strike ?
a - PlayView
b - PlayCopter
c - Electronic Arts

3 - Quel est le nombre de niveaux dans Soviet Strike sur Saturn ?
a - 5
b - 6
c - 8

4 - Quel est le nom de la suite de Soviet Strike ?
a - Urban Strike
b - Maupiti Strike
c - Nuclear Strike

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour le lancement du jeu Nuclear Strike sur Saturn.

• BULLETIN RÉPONSE •

À remplir et à renvoyer avant le 15 août 1996 à :
MEGA FORCE / CONCOURS ELECTRONIC ARTS,
6, boulevard Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex.

Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : ..... Âge : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : .....

(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 1 : a b c

Réponse 2 : a b c

Réponse 3 : a b c

Réponse 4 : a b c

Réponse question subsidiaire : .....

.....

.....

.....

.....

ZAPPING

(Attendez, j'mets mes gants). Bon, alors voilà, euh, comment dire... Évidemment, il s'agit de ne pas être maladroit... Tant pis, j'y vais franco : la nouvelle est tombée, brutale, cruelle, dure, violente, injuste : Tomb Raider 2 est prévu pour la fin d'année. Ça on le savait, mais ce qui est moins cool, c'est que sur Saturn, il ne verra pas le jour. Damn it ! Inutile d'épiloguer là-dessus, d'autant que dans les news, vous trouverez le même sujet un peu plus développé. Du coup, pas d'apparition de charme sur notre 32 bits à Noël, mais on pourra toujours se consoler dès ce mois-ci (le mot est bon, je trouve. Ah ça, les microteux peuvent pas faire d'aussi bons jeux de mots), avec d'excellents titres tels que Swagman, Shining the Holy Ark ou encore le mythique Warcraft. Des titres disséqués, comme beaucoup d'autres dans ce numéro. Allez, bonnes vacances, et essuyez-moi cette larme au coin de l'œil... Pis des Lara, y'en aura d'autres ! Une de perdue...

L'EMPLOYÉ DU MOIS

FREDO

Fred, c'est notre petit nouveau, et nous n'en sommes pas peu fiers. Faut dire qu'avec un nom pareil (Rousseau), il était prédestiné. Ah, ce type-là, sait écrire, il a du style, de la verve. Mais comme tout les génies, il a ses rituels : on le voit donc souvent traîner le soir dans nos couloirs, cherchant l'inspiration et d'un coup, il se jette sur sa feuille, il prend sa plume d'Émeu, et voilà qu'il s'affaire sur son bureau, à la lueur d'une bougie. C'est ainsi qu'il nous pond des tests au style si particulier, inventant des mots, des tournures que personne ne comprend. C'est aussi ça le talent ! Bon pour l'instant, il a eu la peau de deux correcteurs, et notre secrétaire de rédaction fait une dépression nerveuse, mais on en est quand même contents. Et pis, on l'aime bien, not' Freddy, la plume de la nuit...

(Nd DOM) : Enfin certains l'aiment bien, quant à moi si il attend des compliments de ma part, il peut toujours repasser...

LES RETARDATAIRES

Ce mois-ci, les attardés sont... euh, pardon, les retardataires : *Bedlam*, qui initialement était prévu pour le mois de juin, est maintenant reporté en août. C'est sûr, vous allez vous priver de vacances pour rester chez vous à attendre sa sortie... *Magic*, l'habitué de cette rubrique, est comme tous les mois reporté. Maintenant, on nous parle de juillet-août. Tout pareil comme *Miguel, Independance Day* est aussi prévu pour cette même période. Au total, à votre retour, les rayons des magasins seront plein de nouveautés. Ah, au fait, en parlant de nouveautés, j'allais oublier le mythique *Heart Of Darkness*. Des nouvelles pas rassurantes, puisqu'il flotte dans l'air un parfum de "j'vous ai bien fait baver depuis près de trois ans, et finalement, j'sortirais p'têt jamais..." Tout ça pour ça... ■

warcraft 2
the dark saga

SATURN EUROPÉENNE

Le combat acharné des jeux de stratégie qui sévit dans le monde du PC, se poursuit maintenant aussi sur console avec cette nouvelle adaptation qui met en scène les humains contre les Orcs. Une guerre terrible vous attend !

FRANCIS

MATCH CONTRE
COMMAND & CONQUER

LES DEUX JEUX ONT À PEU PRÈS LE MÊME NOMBRE DE MISSIONS, MAIS WARCRAFT 2 EST PLUS VARIÉ DANS SES DÉCORS, PLUS FUN ET PLUS ÉLABORÉ. IL MARQUE ÉGALEMENT UN POINT GRÂCE À SON MODE DE JEU «CUSTOM». IL REMPORTE DONC CE MATCH POUR L'INSTANT. MAIS LA SUITE DE COMMAND & CONQUER, ALERTE ROUGE, SORTIRA VERS LA FIN DE L'ANNÉE...

WARCRAFT 2 - THE DARK SAGA, est en fait le jeu original sur PC comprenant la quête «Tides of Darkness», ainsi que celle apparue plus tard «Beyond The Dark Portal». Deux quêtes de quatorze missions chacune pour chacun des deux camps (orcs/humains), ce qui fait au total cinquante-six niveaux ! Et ce n'est pas tout car le jeu inclut également un grand nombre de missions supplémentaires paramétrables par l'utilisateur, c'est-à-dire vous ! De quoi passer des nuits de rêve... Tout n'est pas identique à la version PC. Il y a des «plus» mais aussi des «moins». Sans vouloir faire un comparatif, sachez simplement que la version Saturn vaut son pesant de cacahuètes à l'arachide !

UNE GUERRE TOTALE

Quel plaisir de bâtir peu à peu son village, de récolter de l'or et du bois, de construire des fermes pour donner à manger à la population et de former son armée de valeureux combattants ! Le principe de ce wargame en temps réel est assez subtil dans le sens que vous ne pourrez pas tout construire tout de suite. Agrandissez votre mairie et une fois à la taille d'un château-fort, vous pourrez par exemple installer une église, ce qui vous permettra ensuite de faire appel aux dons de la magie noire ! Redonner de la force à un blessé, faire tomber une pluie de météorites, faire naître des créatures diaboliques ou simplement devenir invisible, voilà quelques pouvoirs qui seront entre les mains de vos mages ! Mais tout cela vient progressivement. Peu à peu, des soldats de plus en plus puissants pourront être créés, ainsi que des catapultes. Les tours de garde pourront être améliorées, tout comme les compétences d'attaque et de défense de vos hommes. Une écurie vous permettra d'avoir des chevaliers ultra-rapides, une maison d'inventeurs vous donnera accès à des machines volantes ou encore à un binôme de dynamiteurs... Plus vous avancerez dans le jeu et plus vous serez surpris ! Les combats au sol sont ultra violents, ce qui ne signifie pas que la stratégie d'attaque soit absente, au contraire. L'union fait la force mais encore faut-il bien présenter ses troupes en prenant en compte la force de chacun, la rapidité ainsi que leur portée de tir. Une fois cela bien en main, vous aurez aussi, suivant la mission, à batailler sur les mers ! Construisez votre port, puisez du pétrole et formez votre flotte. Bateaux de

Un très grand nombre de scénarii est inclus sur le CD. Les terrains sont de quatre tailles différentes et vous pouvez choisir le nombre de camps adverses, le décor, votre race, l'importance de vos ressources ainsi que votre population de départ. Une option de jeu d'un intérêt grandiose !

Les paysans sont à l'origine de tout ! Ce sont eux qui construisent les différents bâtiments, qui les réparent et qui vont chercher l'or et le bois nécessaires.

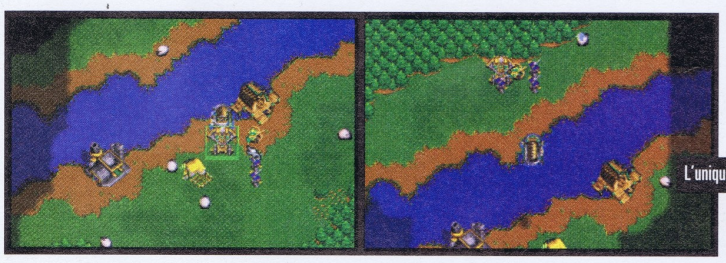
Sur terre, sur mer, depuis la terre vers la mer, depuis la mer vers les terres ou encore du ciel vers les terres ou la mer, les attaquent peuvent venir de toutes parts, ce qui complique d'autant plus les stratégies

Les affrontements se dérouleront dans des forêts verdoyantes, dans des paysages enneigés, sur des terres arides ou encore rocheuses. Cela n'aura cependant aucune influence sur les mouvements de vos troupes.

débarquement, pétroliers, bateaux de combat, et même sous-marins seront de la partie. Le délire ! Lorsque l'on sait qu'en plus certains bateaux pourront tirer sur des objectifs terrestres et vice versa, tout se complique délicieusement. Enfin, les attaques pourront également venir du ciel car d'étranges créatures pourront aussi voir le jour. Terre, mer, ciel, nulle part vous ne serez à l'abri... Et parce que rien n'a été fait pour vous faciliter la tâche et que tout a été entrepris pour vous faire ressentir les joies de la découverte et vous plonger dans un suspense terrible, c'est peu à peu que vous découvrirez le champ de bataille. En effet, seuls les environs sont visibles. Pour voir plus loin, il faudra explorer ! Génial, non ?! Et si vous êtes un véritable guerrier, vous pourrez activer l'option Brouillard de guerre, qui passera en grisé les parties de la carte en dehors du champ de vision de vos troupes. Un ennemi pourra alors passer dans les parties grisées sans être repéré...

Vous découvrez la carte au fur et à mesure de vos déplacements. De plus, vous pourrez jouer ou non avec un brouillard de guerre, c'est-à-dire que vous ne verrez clairement que dans votre rayon d'action. Au-delà, la carte, même déjà explorée, apparaîtra en ombré, pouvant ainsi dissimuler des ennemis !

Prendre le contrôle de l'espace maritime vous permettra de clouer l'adversaire sur son île. Construisez un port ainsi que des plates-formes pétrolières afin de puiser les ressources nécessaires à votre expansion.



L'unique moyen de franchir les étendues d'eau sera de construire des transporteurs, d'y faire embarquer vos hommes (6 au maximum) puis de les débarquer sur l'autre rive. Sur les longues distances, mieux vaut prévoir une escorte car les transporteurs n'ont aucun moyen de défense !

Pensez à fortifier votre camp et à placer correctement vos hommes en fonction de leur portée de tir.

PRESQUE PARFAIT !

Rien à dire sur l'intérêt du jeu qui frôle la perfection. En revanche, la réalisation n'est pas en tout point aussi parfaite. Pourtant, les décors et les graphismes sont variés, mignons, changeant même suivant le camp que l'on choisit (homme ou Orc). L'animation est très sympathique, rigolote avec des paysans qui portent des sacs d'or, des archers qui lancent des flèches de tous les côtés, etc. Idem pour l'ambiance vraiment délirante, avec le bruit des armes qui s'entrechoquent, les paroles des soldats (à vos ordres, Sir...), les bruitages que l'on entend lorsque l'on clique sur un bâtiment ou simplement lorsqu'un paysan coupe du bois. Les musiques sont elles aussi envoûtantes. Mais l'animation manque un peu de rapidité et de fluidité. Il est possible de l'accélérer mais ensuite, cela nous handicape dans les manipulations (pas facile de cliquer sur un paysan qui fonce à toute allure !) déjà pas évidentes. Le curseur se déplace en effet un peu brutalement. Dommage aussi qu'il ne soit pas possible de mémoriser des groupes de soldats comme dans Command & Conquer. Mais bon, Warcraft 2, même avec ses défauts, reste un jeu presque monumental par son intérêt et son originalité. ■

+

LE MODE «CUSTOM» PERMET DE CRÉER SES PROPRES SCÉNARIOS ET DONC DE JOUER À L'INFINI ET AU-DELÀ !

-

DES CERNES AUTOUR DES YEUX À FORCE D'Y JOUER. PRÉVOYEZ BOISSONS ET SANDWICHES AVANT DE COMMENCER.

Les missions sont variées. Parfois, il faut uniquement construire un certain nombre de bâtiments, parfois il s'agit de détruire entièrement l'adversaire ou simplement, comme ici, retrouver des soldats et les ramener à un endroit précis..

Afin d'alléger les manipulations, vous pourrez, au lieu de créer soldat après soldat, choisir directement le nombre que voulez.

Certains bâtiments, comme les tours de garde, pourront être améliorés, ou servir à améliorer l'efficacité de vos hommes au combat en augmentant leurs points de défense ou d'attaque.

Enfin, en agrandissant votre mairie en château-fort, vous aurez accès à de nouvelles options de construction.

warcraft 2 the dark saga

Vous venez de construire une machine volante ! Vous allez pouvoir dévoiler la carte et espionner le camp adverse.

L'union fait la force ! Attaquez donc en nombre pour venir plus facilement à bout de l'ennemi.

EN RÉSUMÉ

C'EST TOUT SIMPLEMENT GÉNIAL ! L'ÉPOQUE EST ENCHANTERESSE, MÊLANT BRUTALITÉ ET MAGIE, LES GRAPHISMES SONT MIGNONS ET LES COMBATS SE DÉROULENT SUR TERRE, SUR MER ET MÊME À PARTIR DU CIEL, LA TOTALE ! IL NE MANQUE QU'UN MODE DEUX JOUEURS, MAIS WARCRAFT 2 EST DÉJÀ ULTRA PASSIONNANT TEL QU'IL NOUS EST PRÉSENTÉ !

GENRE : WARGAME ▸ **ÉDITEUR :** ELECTRONIC ARTS ▸ **EXISTE SUR :** PS/PC ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** DIFFICILE ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** 56 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **PASSWORDS :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 19/20

95%

Pinball Graffiti

SATURN EUROPÉENNE

Lorsque deux boules, voire trois, entrent en jeu, c'est la folie dans le flipper et les musiques s'emballent pour faire monter la pression.

Voici le quatrième flipper après Digital Pinball, True Pinball et Pro Pinball the Web. Jusque-là, True Pinball a été le meilleur, mais voici un petit nouveau, prêt à tout faire tilter autour de lui !

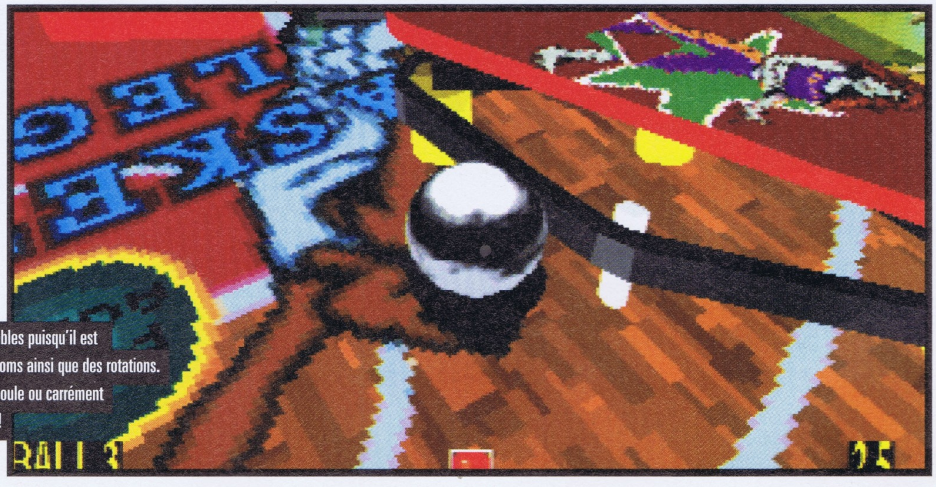
FRANCIS

SEGA, OCEAN, EMPIRE INTERACTIVE

et maintenant JVC, le domaine du flipper n'est pas une chasse gardée et quelques éditeurs s'y essayent avec plus ou moins de bonheur. Ce nouveau jeu par exemple, se démarque des autres par son originalité. Celle-ci se résume en deux points : une visualisation totalement libre de la table de flipper (jeu entièrement en 3D), et un mode «histoire» plutôt sympa. Pour ce qui est de la visualisation du flipper, non seulement plusieurs vues de base sont proposées mais en plus, il est possible d'en modifier les caractéristiques en effectuant des zooms ainsi que des rotations autour de la table. Essayez par exemple de jouer en regardant le flipper sur le côté ou, plus drôle encore, en ayant la partie haute devant vous. Bref, tout est possible, même un peu trop, si bien que cela aboutit parfois à des situations injouables ! C'est le cas des vues rapprochées sur la boule, qui sont spectaculaires mais impraticables. L'animation d'ailleurs est dans cette configuration ralentie à un point inimaginable ! Si l'on reste raisonnable dans son choix, la maniabilité sera tout de même très bonne. Pour ce qui est du second point original du jeu, le mode «histoire» (textes en anglais uniquement), il s'agit là de devenir champion de flipper. Pour ce faire, vous devez gérer votre argent de poche ainsi que votre état de santé afin de pouvoir voyager (en voiture ou par

MATCH CONTRE TRUE PINBALL

LA RÉALISATION DE CE DERNIER EST MOINS ORIGINALE QUE CELLE DE PINBALL GRAFFITI, MAIS ELLE EST PLUS HOMOGÈNE, PLUS SOIGNÉE ET PLUS RÉALISTE. TRUE PINBALL COMPTE ÉGALEMENT UN FLIPPER DE PLUS. BEAU ET AGRÉABLE À JOUER, IL CONSERVE SON TITRE DE MEILLEURE SIMULATION DE FLIPPER !



Tous les angles de vues sont imaginables puisqu'il est possible de faire des zooms ainsi que des rotations. Certaines vues vous placent tout près de la boule ou carrément à la place de celle-ci !

+

DES VUES DÉLIRANTES, PARFOIS TRÈS PRATIQUES ET SPECTACULAIRES. UN MODE «HISTOIRE» ORIGINAL.

–

TROIS FLIPPERS UNIQUEMENT ET UN PEU VIDES DE SURCROÎT.

Trois flippers sont proposés, l'un sur le thème des cartes, l'autre sur le cirque et le dernier sur le basket. Trois thèmes, trois ambiances totalement différentes !

Dans le mode Histoire, votre objectif est de devenir champion de flipper. Vous devrez voyager à travers toute l'Amérique pour participer à des tournois. Ramassez aussi un peu d'argent en jouant au basket ou en tapant une petite partie de flipper dans les bars.

Un petit écran pourra apparaître avec des animations à l'intérieur, des jeux...

Le bruit du roulement de la boule ne s'entend pas ! Des effets sonores insuffisamment appuyés...

avion) à travers tout le pays à la recherche de compétitions. Visitez les villes pour obtenir de bons tuyaux, achetez une belle voiture ou des pilules pour reprendre des forces et traînez dans les bars pour vous faire la main sur des flippers.

L'ORIGINALITÉ N'EST PAS TOUT

Pinball Graffiti n'offre que trois flippers, dont on en a vite fait le tour du fait de leur manque de complexité, ce qui est peu, particulièrement pour le mode «Histoire». Faire le tour de l'Amérique et ne rencontrer que trois tables différentes, c'est ennuyeux à la longue. Voilà le défaut majeur du jeu ! Au niveau de la réalisation technique, tout n'est pas parfait non plus mais ça se tient. Alors que les musiques sont bien emballantes par exemple, les effets sonores quant à eux manquent de réalisme et de fun. Le roulement de la boule ne s'entend pas et globalement, ce n'est pas assez percutant. Pinball Graffiti aurait pu être un bien meilleur jeu car il y avait de l'idée (mais pas assez de pétrole). Maniable et très pratique par certaines vues, il en amusera plus d'un. D'ailleurs, il est possible de jouer à deux à tour de rôle, ce qui relève évidemment le challenge. ■

EN RÉSUMÉ

PINBALL GRAFFITI APPORTE QUELQUES INNOVATIONS INTÉRESSANTES (MODE HISTOIRE, VUES TRÈS VARIÉES) QUI VALENT LA PEINE D'ÊTRE DÉCOUVERTES ! MAIS PRIS DANS SA GLOBALITÉ, LE JEU PERD DE PRÉCIEUX POINTS DU FAIT DE QUELQUES LACUNES DE RÉALISATION. UN FLIPPER À ESSAYER TOUT DE MÊME.

GENRE : SIMULATION DE FLIPPER ▸ **ÉDITEUR :** JVC ▸ **AUTRES STANDARDS :** NON ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 5 ▸ **NOMBRE DE FLIPPERS :** 3 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 (À TOUR DE ROLE) ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 15/20

83%

daredevil air force
Sky target

SATURN EUROPÉENNE

Préparez-vous à batailler aux commandes d'avions de combat ultra sophistiqués, le manche bien dans la main et la tête dans les nuages. De l'action pure et dure venue tout droit de l'arcade !

FRANCIS

MATCH CONTRE
TITAN WARS

CE DERNIER EST D'UN GENRE FUTURISTE, TANDIS QUE SKY TARGET SE DÉROULE À NOTRE ÉPOQUE. DEUX JEUX D'ACTION TAMBOUR BATTANT, MAIS UNE ATMOSPHÈRE ET UN RYTHME PLUS SOUTENU POUR TITAN WARS. PLUS INTÉRESSANT ÉGALEMENT DU FAIT DE LA VARIÉTÉ DE SON ARMEMENT, CE DERNIER REMPORTE LOGIQUEMENT CE MATCH, MAIS CE N'ÉTAIT PAS BIEN DIFFICILE !

SKY TARGET N'EST PAS UN SIMULATEUR

de vol, contrairement à Wing Arms ou encore à Thunderhawk 2. Attention, cette phrase n'a rien de péjoratif ; il en faut pour tous les goûts et pour toutes les occasions ! Pas de décollage ou d'atterrissage à effectuer, nul besoin de gérer ses munitions puisqu'elles sont en nombre illimité (tir au canon ou missiles à tête chercheuse), pas question non plus de prendre en chasse un ennemi qui nous aurait échappé, ou encore de rechercher un objectif en sillonnant la carte. Il s'agit en effet d'un jeu de tir en 3D précalculée, ce qui signifie que vous n'irez pas où vous voudrez. Vous pourrez néanmoins bouger sur tout l'écran, soit pour accrocher un ennemi dans votre viseur, soit pour éviter un missile, mais la liberté de mouvement est bien évidemment assez restreinte. Un intérêt qui réside donc uniquement dans votre rapidité et votre précision au tir. L'action à l'état pur... Il sera possible en mode Arcade de choisir sa route et le mode «Ranking» quant à lui consistera à prendre le plus de galon possible en obtenant le meilleur score à chaque mission. Selon votre précision au tir et le temps réalisé pour mettre en pièces le Boss de chaque fin de niveau, vous obtiendrez entre 1 et 5 étoiles et il vous en faudra 20 pour monter d'un grade. Sky Target vous propose au total quatre avions, un F14, un F15, un F16 ou un Rafale pour les chauvins, tous armés de façon identique malheureusement. Dans les options, vous aurez le choix très important et pratique entre la direction normale ou inversée, c'est-à-dire le fait d'appuyer sur le haut pour monter ou pour descendre. C'est le minimum pour assurer une maniabilité qui convienne à tous. Le déplacement du viseur a un poil d'inertie, mais rien d'embêtant.

Déplacez votre viseur sur les différentes cibles pour les «locker», puis envoyez autant de missiles à tête chercheuse que nécessaire. Les avions proches de vous peuvent aussi être endommagés à l'aide de rafales de balles.

Vos objectifs seront aussi bien des cibles aériennes que des cibles au sol, tels que bateaux ou canons anti-aériens.

TIRE ET TAIS-TOI !

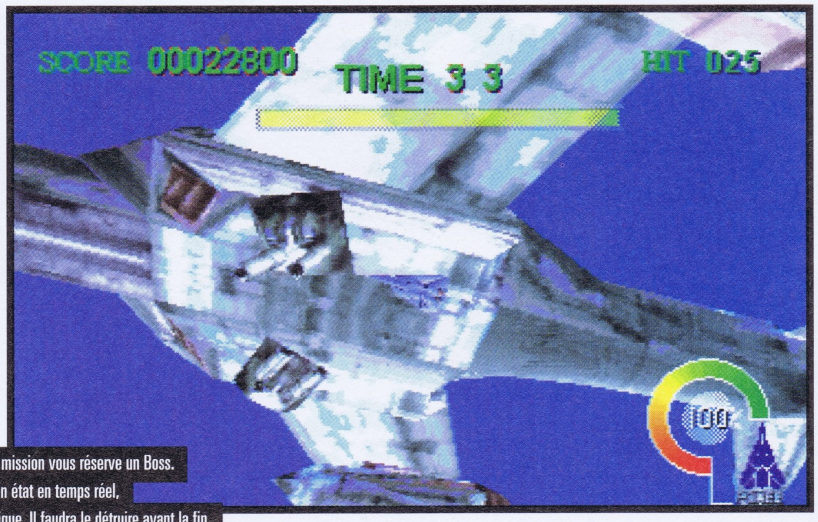
Lorsqu'on repense à Panzer Dragoon, on se demande comment il est possible de voir sortir ensuite un jeu d'un niveau de réalisation tel que celui de Sky Target. Les explosions sont pixelisées et peu spectacu-

+

C'EST DISTRAYANT DE LANCER DES MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE À TOUT BOUT DE CHAMP ET D'ESQUIVER CEUX DES ADVERSAIRES.

–

UN CERTAIN MANQUE DE RICHESSE ET DE LIBERTÉ DE MOUVEMENT.



Chaque fin de mission vous réserve un Boss. Sa barre d'énergie vous indiquera son état en temps réel, ce qui est bien pratique. Il faudra le détruire avant la fin du temps imparti et plus rapide vous serez, plus vous gagnerez de points.

Des explosions pas terribles du tout !

Les missiles laissent une traînée de fumée derrière eux. Joli effet, n'est-ce pas ?

Ça chauffe avec une pluie de tirs de DCA.

Rien à craindre des montagnes en approche, dommage...

laires, le jeu souffre de quelques ralentissements lorsque l'écran se crible de missiles, les décors au loin se dessinent un peu en retard, la 3D laisse apparaître de nombreux bugs, et le contexte sonore ne vaut pas mieux. Notre avion ne fait aucun bruit de réacteur et l'ambiance en général manque de punch. L'animation quant à elle reste simplette. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on arrive aux Boss, qui manquent totalement de trempe. Alors, OK pour des jeux simples dans leur principe, mais pas bâclés de la sorte. La difficulté représente tout de même un bon défi, pour ceux qui voudraient s'y coller. ■

Inclinez votre avion pour esquiver les missiles ennemis...

Dans le mode «Ranking», vous n'aurez accès au début qu'aux quatre missions de gauche. Sélectionnez à chaque fois celle de votre choix, ainsi que votre avion.

EN RÉSUMÉ

VOILÀ UN JEU MODESTE, AUSSI BIEN DANS SA RÉALISATION TECHNIQUE QUE DANS SON INTÉRÊT. CLASSIQUE ET SANS SURPRISE, CE SHOOT'EM UP, BOURRIN À SOUHAIT, NE RISQUE PAS D'AMEUTER LES FOULES, MAIS TOUT JUSTE DE PROVOQUER QUELQUES FRISSONS LORSQUE L'ÉCRAN EST CRIBLÉ DE MISSILES.

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ **ÉDITEUR :** SEGA ▸
EXISTE SUR : ARCADE ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** 12 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸
PASSWORDS : NON ▸ **CONTINUES :** NON

SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

76%

Bug too !

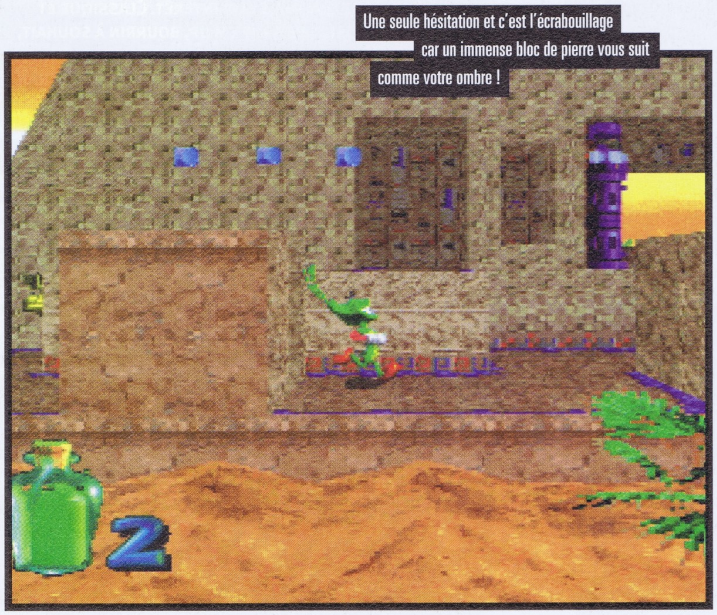
SATURN EUROPÉENNE

Le premier épisode de Bug avait révolutionné le jeu de plates-formes grâce à son système de 3D. Aujourd'hui, Bug Too réussira-t-il à nous surprendre autant, ou sera-t-il une simple suite ?

FRANCIS

MATCH CONTRE PANDEMONIUM

UN MATCH TRÈS DUR, TROP DUR POUR LE PETIT BUG 2 ! PANDEMONIUM OFFRE UN SPECTACLE TEL QUE, MÊME AVEC SA 3D, BUG 2 SEMBLE TOUT PLAT, TOUT TRISTE. ROI DE LA CASCADE, PANDEMONIUM ACCROCHE LE JOUEUR PAR LES TRIPES ET REMPORTE CE MATCH D'UNE JOLIE ROUE ACROBATIQUE. BUG 2 RESTE TOUT DE MÊME UN TRÈS BON JEU.



Une seule hésitation et c'est l'écrabouillage car un immense bloc de pierre vous suit comme votre ombre !

TROP FUN, LA PETITE

et non moins excellente séquence d'introduction ! Le décor du jeu est admirablement planté et l'on sait d'ores et déjà qu'il y règnera une certaine folie. Rien qu'à découvrir les trois personnages principaux, Bug, évidemment, et deux nouvelles bestioles tout aussi extravagantes (une mouche super branchée et un chien morbide), on rigole déjà. Dans cette nouvelle aventure, nos trois amis sont engagés pour tourner les scènes de six films. Eux qui croyaient faire de la simple figuration, les voilà au contraire au cœur de l'action !

BIENVENUE DANS LA TROISIEME DIMENSION...

Fidèle au premier épisode, Bug deuxième du nom nous sert sur un plateau un jeu de plates-formes en vraie 3D, unique en son genre. Notre personnage pourra en effet se déplacer de droite à gauche, de haut en bas, ainsi que d'avant en arrière-plan. De quoi déboussoler plus d'un joueur non averti ! Rien que ce principe vaut le coup d'œil ! Le revers de la médaille est que la visibilité n'est pas toujours optimale (personnage qui passe derrière un mur ou qui se trouve au fond de l'écran par exemple) et qu'il est parfois difficile de bien s'aligner sur la trajectoire des ennemis, sur lesquels on doit sauter pour les faire disparaître. Mais bon, prise dans son ensemble, la maniabilité est satisfaisante, avec des personnages qui réagissent immédiatement et tout cela sans inertie dans les déplacements. Bug Too arrive encore à nous surprendre avec sa 3D, que ce soit dans les épreuves qui nous attendent (épreuves de synchronisation des mouvements par exemple) ou encore par les pièges diaboliques qui se dressent sur notre route. Sauter sur des blocs en mouvement, sur une plate-forme instable ou sur un rocher friable n'est pas une mince affaire. De même, du fait de la 3D, les attaques peuvent arriver de partout, comme une boule de feu ou un mur, qui manque de peu de nous aplatir ! Tout cela donne véritablement du plaisir, du fil à retordre et beaucoup de fun. Ajoutons à cela un humour omniprésent avec des monstres variés aux mimiques poilantes, ainsi qu'une ambiance, musique et effets sonores, qui nous place bien dans le thème de chaque film. Le bilan est donc très positif avec, d'autre part, une animation rigolote qui ne manque pas d'effets en tous genres (lumière des torches, brouillard, vue psychédélique...). Des options pourront être collectées un peu partout (check point pour sauvegarder son avancée, énergie, vies...), des niveaux bonus seront accessibles et des affrontements avec des Boss interviendront également. Dommage simplement qu'il n'y ait pas plusieurs choix de difficulté. ■

+

LE SEUL JEU DE PLATES-FORMES AVEC UN PERSONNAGE QUI SE DÉPLACE EN 3D. QUEL SPECTACLE !

−

LE JEU N'EST PAS EXTRÊMEMENT LONG ET L'ON Y PERD DES VIES PARFOIS TROP FACILEMENT.

Et hop, une petite balade... Attendez de rencontrer une autre plate-forme pour bouger ne serait-ce qu'une antenne !

En plus de Bug, deux autres bestioles rares peuvent être sélectionnées pour jouer.

Géniale, cette vue ! Aucune difficulté pour avancer mais c'est spectaculaire tout de même.

Hum, voilà qu'il va falloir actionner des leviers pour faire bouger des blocs.

Il n'est pas toujours facile de savoir si l'on est bien en face des ennemis.

3D oblige, vous pouvez être attaqué de tous les côtés !

Oh, le méchant piège ! Et c'est qui qui va se faire écraser comme une mouche ?

Pour combattre ce chevalier, crachez-lui tout simplement votre venin à la figure. Evitez de vous faire marcher dessus et esquivez les épées.

EN RÉSUMÉ

CONSTRUIT SUR LE MÊME MOTEUR QUE LE PREMIER BUG, CE NOUVEL ÉPISODE N'A PAS RÉELLEMENT PROGRESSÉ, CE QUI LUI VAUT AUJOURD'HUI UNE MOINS BONNE NOTE GÉNÉRALE. NÉANMOINS, LA 3D EST TOUJOURS AUSSI SPECTACULAIRE ET LE JEU S'AVÈRE DIFFICILE ET INTÉRESSANT GRÂCE AUX NOMBREUX PIÈGES ET ÉPREUVES QUI JALONNENT LES NIVEAUX.

GENRE : PLATES-FORMES 3D ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE MONDES : 6 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 À TOUR DE ROLE ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

85%

D-Xhird

SATURN JAPONAISE

Après Battle Arena Toshinden Remix et Toshinden URA, retrouvez le plaisir des combats d'armes magiques avec, cette fois, de tout nouveaux combattants armés jusqu'aux dents. La trilogie est faite !

FRANCIS

MATCH CONTRE IRON & BLOOD

DÉJÀ BATTU PAR TOSHINDEN URA, IRON & BLOOD L'EST ÉGALEMENT ET POUR LES MÊMES RAISONS (VOIR MF N°57) PAR D-XHIRD. QUANT AU MATCH TOSHINDEN URA CONTRE D-XHIRD, J'AI UNE PETITE PRÉFÉRENCE POUR CE DERNIER GRÂCE À SES NOUVEAUX COMBATTANTS ET À LA POSSIBILITÉ DE JETER SON ARME AU SOL.

Voilà une technique très originale. Vous verrez d'autres coups aussi farfelus pendant les combats.

LA PREMIERE PRISE EN MAIN

du jeu est décourageante. Tous ceux qui l'ont essayé en même temps que moi sont vite partis écœurés ! Je restais donc seul, attaché à ma chaise, obligé de tester. Et puis, peu à peu, on a pu m'enlever mes liens, car ça commençait franchement à me plaire. Un petit tour dans le mode Entraînement pour mémoriser quelques bons coups et les combats devenaient plus beaux, plus intéressants, plus spectaculaires et plus disputés ! Ce mode de jeu est pour cela super. Il est possible de choisir n'importe quel adversaire comme sac de frappe et tous les coups spéciaux de notre personnage, ainsi que les enchaînements sont répertoriés ! Une fois le jeu terminé en mode 1 joueur contre l'ordinateur, un nouveau mode est disponible (Real Fight Mode). Là, il sera possible de choisir son décor (15 au total) et l'objectif sera de mettre tout simplement l'adversaire (un autre joueur humain) au sol. La moindre hésitation est fatale ! En ayant terminé le jeu, de nouveaux personnages viendront également s'ajouter à ceux d'origine. En options, il sera alors possible de revoir la séquence de fin de son combattant ou encore différentes planches de dessin le concernant. Sympa, quoi ! Évidemment, plus généralement, il sera possible de choisir le nombre de rounds (1 à 5) par match ainsi que la durée (illimitée, 30, 45, 60 secondes). Pendant que nous y sommes, citons les autres modes de jeu qui sont le Vs mode pour jouer à deux, le Time Limit Mode qui consiste à terminer le jeu le plus rapidement possible et le Unlimited Mode qui consiste à cumuler le maximum de victoires. Sachez qu'il sera possible de changer le nom des personnages ! Ça a l'air complètement nul et pourtant, mettre son nom, celui de sa copine ou de son ennemi juré peut être une excellente motivation...

PATIENCE ET PERSPICACITÉ

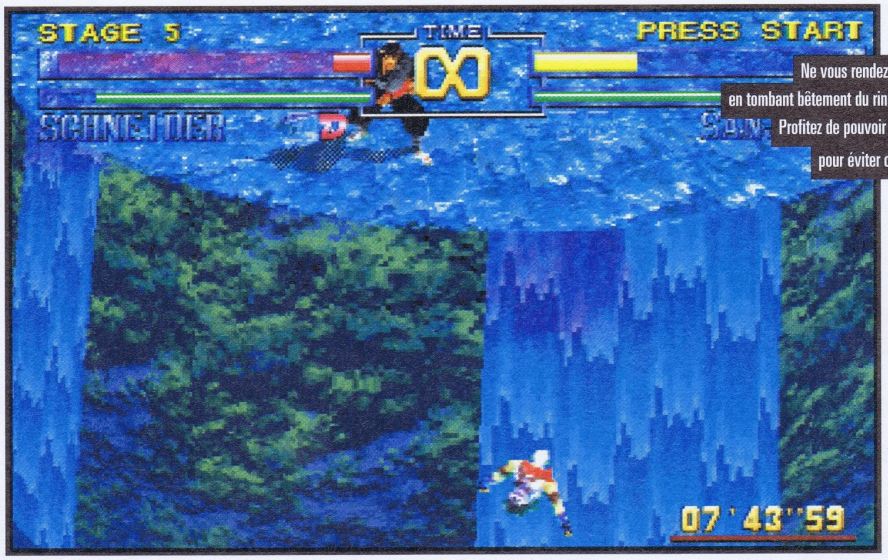
D-Xhird possède quelques éléments biens accrocheurs. D'abord, il s'agit de combats avec des armes magiques. L'utilisation d'armes apporte déjà un charme au jeu qui est d'autant plus fort lorsque des effets magiques s'en mêlent. Globalement, les graphismes, les personnages et les décors sont chouettes, pas fantastiques mais chouettes. Par contre, les effets spéciaux, magie et autres, déçoivent parfois. Vous serez surpris de pouvoir abandonner votre arme, un peu comme les combattants de Fighting Vipers cassaient leur armure ! Cette fois aussi, une seule vue est disponible. Les persos sont bien gros à l'écran et l'ordinateur fait de lui-même des zooms pour qu'ils soient toujours visibles à l'écran lorsqu'ils s'éloignent ou pour insister sur une super technique. Un

+

ON PEUT LÂCHER SON ARME ET DONC PERDRE SES POUVOIRS MAGIQUES, POUR SE BATTRE UNIQUEMENT AVEC LES PIEDS ET LES POINGS !

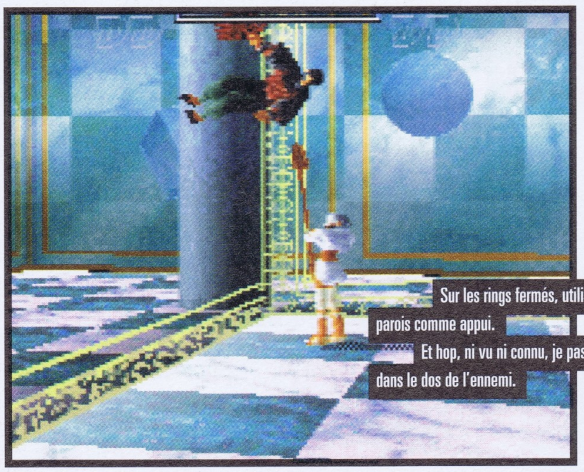
-

IL FAUT BIEN CONNAÎTRE LES COUPS POUR FAIRE DE BEAUX COMBATS. SINON, C'EST LA GALÈRE.



Ne vous rendez pas ridicule en tombant bêtement du ring ! Profitez de pouvoir vous décaler sur les côtés pour éviter cela.

Dès le début, vous aurez dix combattants au choix. D'autres tels que les Boss Venus et Izanagi viendront augmenter la liste une fois que vous les aurez vaincus.



Sur les rings fermés, utilisez les parois comme appui. Et hop, ni vu ni connu, je passe dans le dos de l'ennemi.

Les derniers instants de chaque round sont repassés au ralenti. Sacrée punition !

Laissez tomber votre arme au sol si vous le voulez, pour jouer des poings.

Lucifer se protège derrière un rideau de feu impénétrable en faisant la manipulation suivante : ↓ ← + X. Les coups ne sont pas trop difficiles à réaliser et sont du genre : ← ↙ ↓ ↘ → + (X+Y) ou Y ← + Y ou encore XXXAA.

ralenti est même offert sur les dernières secondes de chaque round. Il est possible de tomber du ring ou de rebondir sur les murs lorsqu'il y en a et les personnages apparaissent plus éclairés lorsqu'ils donnent un coup. Voilà qui attire agréablement l'œil ! Quant à l'ambiance, elle assure plutôt bien mais le bruit des blocages (toujours le même en plus) est gravement énervant ! On se croirait dans un épisode de Bioman... Seule ombre au tableau, des mouvements pas assez décomposés, ce qui donne l'impression de diriger des robots ! Le jeu manque également de rapidité et les coups ne s'enchaînent pas aussi vite qu'on le souhaiterait. Une bonne dose de perspicacité vous sera donc demandée... ■

EN RÉSUMÉ

UNE MANIABILITÉ ENCORE TROP LOURDE, UNE ANIMATION UN PEU LENTE ET DES MOUVEMENTS PAS ASSEZ DÉCOMPOSÉS, D-XHIRD GARDE LES MÊMES DÉFAUTS QUE TOSHINDEN URA. MAIS C'EST EN TOUT CAS LE MEILLEUR JEU DE COMBAT AVEC ARMES ! ALORS...

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : TAKARA ▸ EXISTE SUR : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE PERSONNAGES DE BASE : 10 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

86%

SWAGMAN

270

SATURN EUROPÉENNE

Après Tomb Raider, Eidos change du tout au tout avec ce jeu d'action/aventure d'un genre totalement différent. Un succès en appelle souvent un autre, dit-on ? C'est ce que nous allons voir.

FRANCIS

MATCH CONTRE CASPER

DEUX JEUX D'AVENTURE EN FRANÇAIS, TOUT DEUX DANS UNE REPRÉSENTATION BITMAP ET VUE DE DESSUS. UN MATCH TOUT À FAIT LOGIQUE. CASPER EST ESSENTIELLEMENT AXÉ SUR LA RECHERCHE, LES ÉNIGMES, ALORS QUE SWAGMAN OFFRE ÉGALEMENT UNE PART IMPORTANTE D'ACTION ET D'ÉPREUVES D'HABILITÉ. CES DEUX TITRES SE VALENT. ÉGALITÉ DONC.

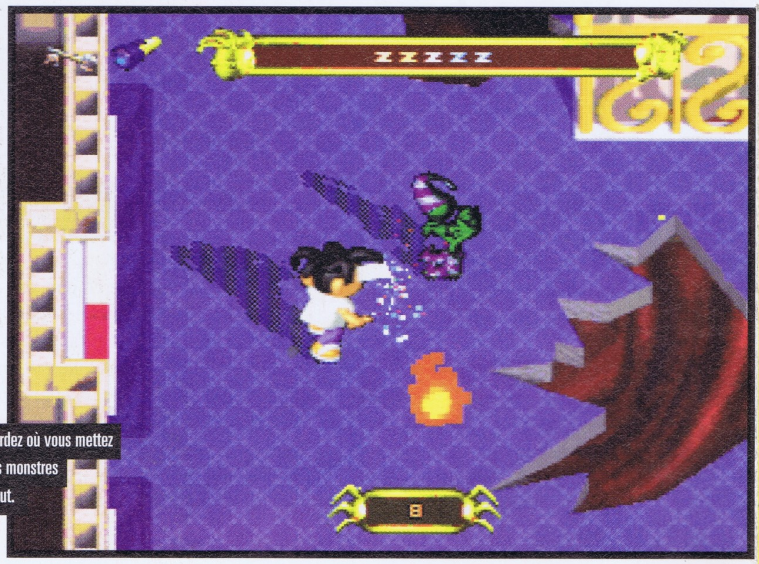
ZACK ET HANNAH

n'auraient certainement pas dû ouvrir ce livre de contes. Un peu à l'image du film «Une histoire sans fin», voilà que leur destin a basculé dans un cauchemar inextricable. Leur maison est devenue le théâtre de leurs soucis, leurs parents semblent dormir d'un sommeil profond, et les deux bambins ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes pour sortir de ce mauvais rêve. Enfin pour l'instant, seul Zack est libre de ses mouvements, car sa sœur a été rapetissée et enfermée dans la cage à oiseau ! Sale plan...

MAMAN, J'AI RÉTRÉCI MA SŒUR

Hannah prisonnière, il va s'en dire que vous parviendrez plus tard à lui rendre sa liberté. Alors, les deux personnages seront à vos ordres, et la stratégie du jeu sera toute autre puisque vous pourrez passer de l'un à l'autre, échanger des objets , vous séparer et vous aider mutuellement (principe similaire du jeu Lost Vikings 2). Au début de l'aventure, Zack se défend à l'aide d'une torche, ce qui sera également le cas de sa sœur, mais ensuite chacun d'eux trouvera une nouvelle arme, un freesbee pour lui et un yoyo pour elle. D'autres objets tomberont entre leurs mains, dont des clés très précieuses vous vous en doutez. Swagman est un jeu d'aventure comme tant d'autres, serait-on tenté de dire. Des clés, des énigmes, des leviers, des passages secrets, de l'action aussi, rien d'innovant il est vrai. Zack se transformera à l'occasion en monstre, possédant alors de nouveaux coups (crachat de feu, coup de boule, coup de poing), quoi de plus normal ?

Zack pèse de tout son poids sur une dalle, afin de faire sortir du mur certaines pierres,et permettre ainsi à sa sœur de monter. Les rapports entre frère et sœur ne sont pas toujours aussi roses !



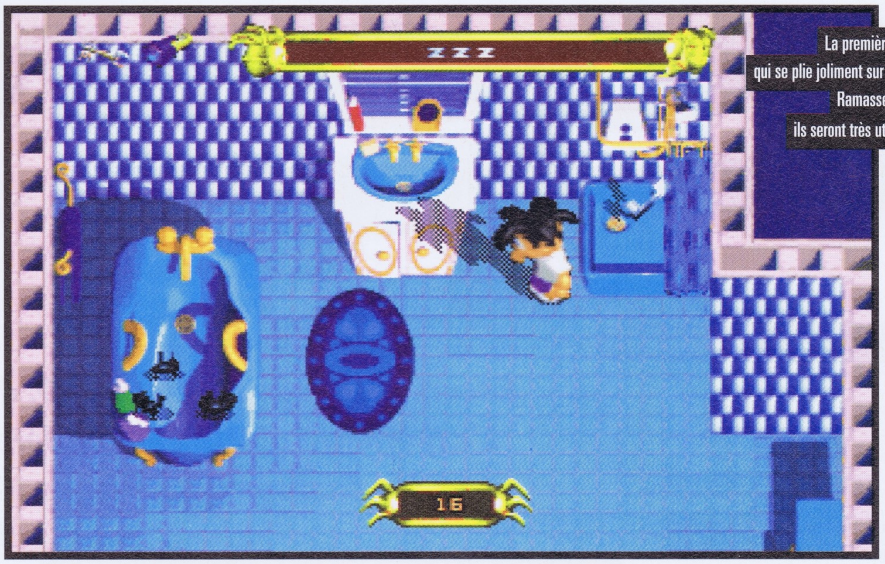
La maison est à moitié détruite, alors regardez où vous mettez les pieds tout en assommant les monstres qui rodent partout, partout.

+

LE PRINCIPE DE CONTRÔLE DES DEUX PERSONNAGES NE MANQUE PAS D'INTÉRÊT.

-

LA MANIABILITÉ IMPARFAITE EST UN HANDICAP DANS LES PHASES D'ACTION.



La première clé du jeu ce trouve derrière le rideau de la salle de bains, qui se plie joliment sur un côté lorsqu'on arrive dessus. Ramassez tous les insectes noirs que vous trouvez, ils seront très utiles par la suite.

Les «z» du ronflement de vos parents sont en réalité des points d'énergie. Quelle bonne blague, c'est pas ça dans la réalité !

Grâce à la bille de téléportation que vous avez récupérée en battant Maître Citrouillard, vous réussirez dans cette salle à libérer votre sœur, jusque-là enfermée dans la cage aux oiseaux située dans votre chambre. C'est ici que vous prendrez le contrôle pour la première fois des deux personnages !

Il faudra parfois tirer et pousser des objets, comme cette caisse qui vous permettra d'attraper une nouvelle clé haut perchée.

À FAIRE FRÉMIR NOS OREILLES !

Hum, écoutez cette ambiance hors du commun, ces berceuses délicieuses qui nous accompagnent tout du long. Les effets sonores sont plus discrets, classiques quant à eux, mais l'atmosphère reste pour le moins envoûtante ! Dommage que les textes, en français s'il vous plaît, ne soient pas également accompagnés de paroles... Au premier coup d'œil, la vue plongeante sur le jeu surprend agréablement, et les graphismes enfantins flattent malicieusement nos grands yeux écarquillés. Tout est beau et tout est mignon, voir carrément féérique. Mais à l'utilisation, le joueur remarquera que le personnage est parfois caché par le décor, et que la vue rend à certaines occasions les déplacements un peu difficiles : Qu'est-ce qui est en hauteur, et qu'est-ce qui ne l'est pas, sommes-nous bien en face de la porte, que celle-ci daigne s'ouvrir... Bref, il faut noter quelques petits accrocs dans la maniabilité, mais rien de grave. Précisons aussi que le passage d'une salle à une autre se fait par un système d'écran par écran, avec un petit laps d'attente, le temps que le décor suivant soit affiché. Swagman est globalement une belle réussite avec une bonne difficulté, de l'intérêt et une durée de vie satisfaisante. Un jeu d'aventure de plus pour votre collection ! ■

Voici le second Boss du jeu ! Récupérez les bombes et lancez-les lui dessus. Attention, car le sol se brise à chaque fois que le Boss fait un saut à un endroit de la pièce.

En traversant un miroir, vous êtes apparu ici, totalement transformé ! Vous avez maintenant de nouveaux coups pour vous défendre.

EN RÉSUMÉ

MALGRÉ QUELQUES PROBLÈMES DE RÉALISATION ET NOTAMMENT DE MANIABILITÉ, SWAGMAN EST UN JEU D'AVENTURE TOUT À FAIT ATTENDRISSANT. PLONGÉ DANS UNIVERS CAUCHEMARDESQUE, VOUS APPRÉCIEREZ À LEUR JUSTE VALEUR CHAQUE MOMENT PASSÉ AVEC SWAGMAN.

127

GENRE : ACTION/AVENTURE ▸ ÉDITEUR : EIDOS ▸ EXISTE SUR : PS/PC ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : FACILE, MOYENNE, DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 17 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI (8)

SON : 18/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 17/20

88%

groove on fight

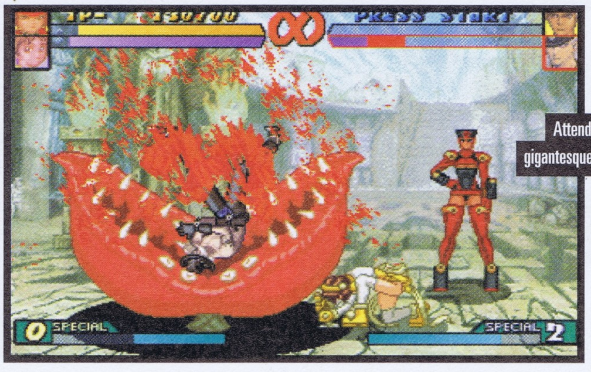
SATURN JAPONAISE

Encore un jeu de baston en 2D, direz-vous ? L'expérience d'Atlus en matière de jeux de bastons donne ici un résultat très inattendu...

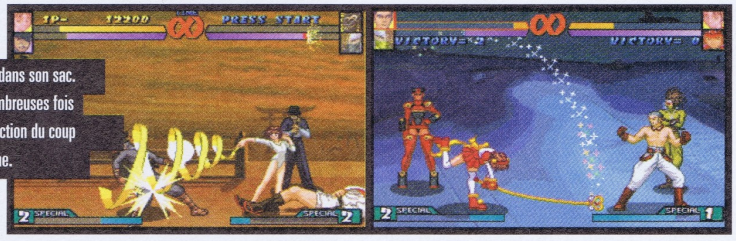
FRANCIS

LE PRINCIPE DE CE JEU EST GÉNIAL, mais pas révolutionnaire, puisqu'il reprend tout simplement les règles du catch sans pour autant être un jeu de catch, car la présentation tout comme les techniques utilisées n'ont rien à voir. Ainsi, deux binômes (donc quatre combattants au total) se retrouveront à l'écran. Les deux adversaires en avant-plan combattront, pendant que les deux en arrière-plan se reposeront. Si, par exemple, vous trouvez votre combattant peu efficace face à l'adversaire, vous pourrez l'envoyer en arrière-plan et poursuivre la bataille avec le second. La passation de pouvoir se fait comme au catch, en se touchant la main. Plus drôle, il arrivera que l'on attaque le personnage au repos sans qu'il puisse se défendre, et plus fréquemment encore, que celui au repos attaque en même temps que son coéquipier ! Pour résumer la situation, cela permettra à quatre joueurs de s'affronter, si vous possédez bien entendu un adaptateur pour brancher quatre manettes !

Après cette première bonne surprise, d'autres sautent encore aux yeux, tout comme aux oreilles. Jamais des musiques n'ont été aussi glauques et inattendues, ce qui donne une atmosphère complètement déglinguée, morbide à souhait avec cris et bruitages bizarroïdes en prime. En outre, les graphismes n'ont rien de commun. Chaque personnage est un modèle de non normalité, regardez-les donc, vous n'avez pas vu leurs attitudes ? Groove On Fight ne cesse de surprendre. À peine la manette en main, voilà que l'on bousille l'adversaire le plus naturellement du monde, tant les manipulations sont simples. Les coups spéciaux sont gigantesques et d'une originalité folle. Des sprites qui recouvrent tout l'écran, et des métamorphoses incessantes en pleine bataille. C'est là un autre gros point fort du jeu. Faire bouger tout cela si rapidement à l'écran n'aurait pu être possible sans la cartouche de mémoire vive, indispensable au fonctionnement du jeu. Certes, les mouvements, en étant plus décomposés, auraient pu être encore plus fluides, mais en tout cas, l'animation est très rapide. Un dernier mot pour dire que l'on pourra ramasser un personnage KO pour le balancer sur l'adversaire, que l'on fera des projections, des attaques au sol, et qu'il sera possible de voir une tonne de croquis des personnages, au fur et à mesure que l'on finira le jeu avec chacun d'eux... ■



Attendez-vous à voir surgir des attaques gigantesques. Sur une échelle de un à dix, celle-ci n'arrive qu'à sept, alors imaginez les autres !



Popura a plus d'un tour dans son sac. Elle change ses habits de nombreuses fois en fonction du coup qu'elle donne.

Trois coups de suite, c'est peu ! La barre des dix pourra être facilement atteinte.

Le Boss de fin, Bristol, est un sorcier très puissant. Là il joue un peu avec vous, mais vous rirez moins lorsqu'il fera apparaître une abeille grande comme l'écran !

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : ATLUS ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8 ▸ NOMBRE DE PERSONNAGES DE BASE : 11 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 17/20

88%

MR. JONES MR. SMITH

MEN IN BLACK

Columbia Films présente une production AMBLIN ENTERTAINMENT en association avec les productions PARKES/MAC DONALD Un film de BARRY SONNENFELD Avec TOMMY LEE JONES WILL SMITH "MEN IN BLACK" LINDA FIORENTINO VINCENT D'ONOFRIO RIP TORN Producteur associé STEVEN R. MOLEN Effets spéciaux maquillage "Aliens" de RICK BAKER Animation spéciale et effets visuels INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC Musique de DANNY ELFMAN Montage JAMES MILLER Production designer BO WELCH Directeur de la Photographie DON PETERMAN, ASC Co producteur GRAHAM PLACE Producteur Executif STEVEN SPIELBERG D'après le "Malibu" comic de LOWELL CUNNINGHAM Scénario ED SOLOMON Produit par WALTER F. PARKES et LAURIE MAC DONALD Réalisé par BARRY SONNENFELD.

B.O.F. Columbia Disques avec Les Inédits de : GENUWINE, A TRIBE CALLED QUEST, NAS, DE LA SOUL, D'ANGELO disponible dans toutes les FNAC.

AMBLIN ENTERTAINMENT

MARVEL COMICS

SDDS

DOLBY STEREO SR

LE 6 AOUT

Ciné Live

DISTRIBUÉ PAR COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

UN FILM COLUMBIA

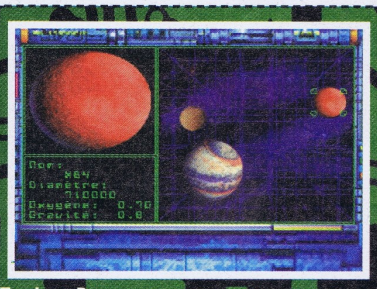
Darklight Conflict

SATURN EUROPÉENNE

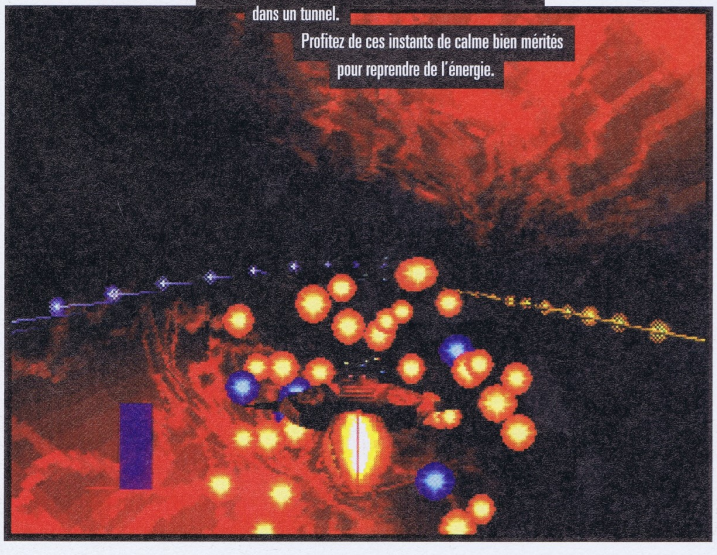
Si vous voulez vous prendre pour Buck Rogers, ou encore Luke Skywalker, c'est maintenant l'occasion rêvée ! Venu du monde PC, Darklight Conflict s'annonce comme une très bonne surprise.

FRANCIS

MATCH CONTRE THE LAST DYNASTY



THE LAST DYNASTY PROPOSAIT EN PLUS DES COMBATS SPATIAUX, UNE PARTIE AVENTURE. DARKLIGHT CONFLICT, NON ET C'EST D'AILLEURS MIEUX COMME ÇA ! LA RÉALISATION TECHNIQUE EST PLUS HOMOGÈNE ET LE PILOTAGE ENCORE PLUS POINTU. IL REMPORTE DONC CE MATCH.



Pour voyager rapidement à travers l'espace, vous emprunterez des portes hyperspatiales. Vous vous retrouverez alors pendant quelques secondes dans un tunnel. Profitez de ces instants de calme bien mérités pour reprendre de l'énergie.

TOUT COMMENCE TRÈS BIEN

puisque les textes ainsi que les voix sont en français (d'autres langues peuvent être choisies également). Ah ! les voix, le jeu ne serait pas le même sans elles. Une voix masculine, grave, robotisée, mais empreinte d'émotion pourtant, qui vous donne vos objectifs et vous prévient des dangers. Une ambiance presque idéale avec le bruit des tirs et des réacteurs, mais à laquelle il manque tout de même des musiques. Ben oui ! Darklight Conflict propose une cinquantaine de missions très chaudes de part l'agressivité des ennemis. Les neuf premières du mode aventure sont en fait de l'entraînement, des cours de pilotage. Ensuite, on rentre carrément dans le vif du sujet et attention, ça va être chaud ! À chaque fois que vous passez un niveau, vous pourrez par la suite, si vous êtes tué, rejouer indépendamment à chacun d'eux. En mode arcade, vous entrez directement dans la fournaise et là, il faut s'accrocher ! La variété des missions est de bonne augure. Interception simple, attaque d'une base ennemie, nettoyage d'un champ de mines, escorte de vaisseau, atterrissage..., parfois aussi, vous serez accompagné d'autres vaisseaux qui vous aideront du mieux qu'ils pourront. Darklight Conflict étonne également par l'étendue des armes (une quinzaine) que l'on aura à utiliser et qui demanderont pour chacune une approche différente. Canon laser, canon à plasma, missile à tête chercheuse, missile hurleur, missile veuve noire, bombe souveraine, bombe virus, cube de jugement, écran de camouflage, rayon tracteur... Des noms originaux pour des effets tout aussi frappants !

SIMULATION OU PURE JEU D'ARCADE

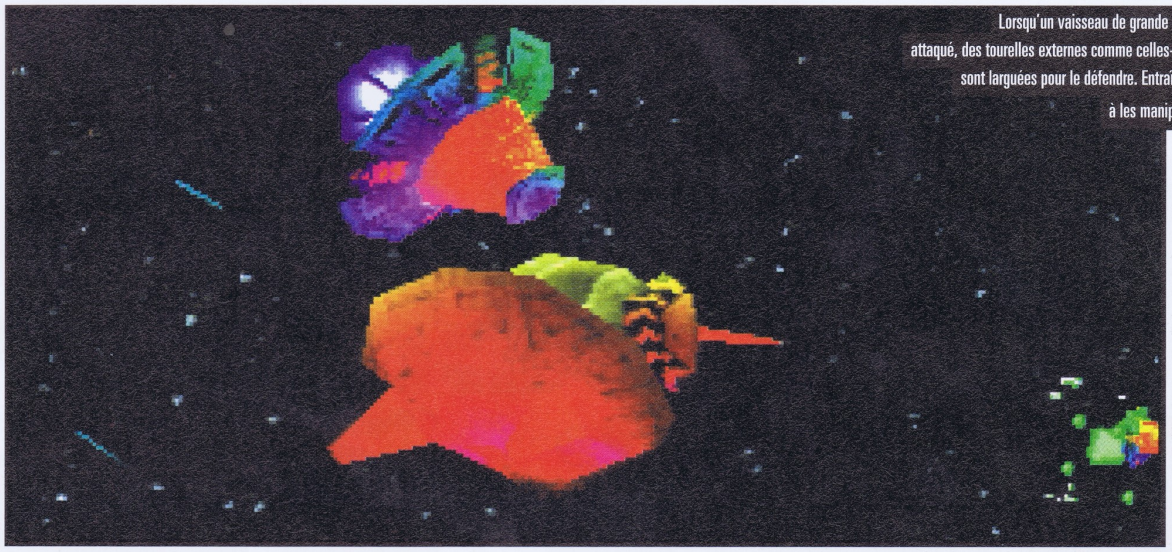
Darklight penche sensiblement dans le camps des simulateurs de vol, et c'est encore plus vrai lorsqu'on prend les commandes de son vaisseau. Trois vues sont disponibles, dont une assez complète (vue de l'intérieur du cockpit), qui nous affiche des renseignements tels que la position des ennemis sur le radar, ou encore les munitions restantes. Le manche à la main, on remarque tout d'abord une souplesse dans le maniement. Les sensations de pilotage sont excellentes. L'accélération se dose parfaitement, et les manœuvres se font avec beaucoup de précision. Pour ce qui est du déplacement du viseur, celui-ci est rapide, avec un soupçon d'inertie cependant. Cela ajoute encore plus de difficulté au jeu, mais il n'y a pas à s'en plaindre. Enfin, l'animation est fluide à souhait, très rapide, et les effets spéciaux, explosions, textures ou jeux de lumière nous en mettent plein la vue. Tout se déroule dans l'espace, ce qui nous fait dire que les décors ne sont pas d'une grande variété mais globalement, la réalisation donne satisfaction. ■

+

L'ARMEMENT EST VARIÉ, ET LA DIFFICULTÉ DES MISSIONS VOUS GARANTIE DE TRÈS LONGUES HEURES DE JEU.

-

PAS DE MUSIQUE D'ACCOMPAGNEMENT !



Lorsqu'un vaisseau de grande taille est attaqué, des tourelles externes comme celles-ci sont larguées pour le défendre. Entraînez-vous à les manipuler.

Vous serez très fréquemment appelé à procéder à des atterrissages ! Ajustez votre approche, la puissance de vos réacteurs, et vous devriez éviter le crash ! Changez de vue pour une meilleure visualisation.

Il est très facile de jouer avec la puissance des réacteurs pour suivre un vaisseau de près. Il est aussi possible de faire du vol stationnaire ou encore d'inverser la poussée pour reculer.

Suivant la mission, vous serez aux commandes de différents vaisseaux : Chasseur, torpilleur, bombardier, tourelle externe.

Le jeu propose une vue intérieure et deux vues extérieures qui diffèrent dans la méthode de déplacement du vaisseau.

De nombreuses armes et gadgets seront utilisés tel que ce rayon tracteur.

Seule la vue intérieure vous permet d'avoir sous les yeux les instruments de bord, le radar ainsi que les flèches qui vous indiquent vers où vous diriger pour tomber sur les ennemis par exemple.

EN RÉSUMÉ

UN PILOTAGE TRÈS AGRÉABLE, UNE PANOPLIE D'ARMES CONSÉQUENTE, DES MISSIONS VARIÉES, ET UNE DIFFICULTÉ BIEN APPUYÉE, VOILÀ LARGEMENT DE QUOI SATISFAIRE TOUS LES PILOTES ACTUELLEMENT AU CHÔMAGE. DARKLIGHT EST D'AILLEURS LE MEILLEUR JEU DANS SA CATÉGORIE «COMBATS SPATIAUX».

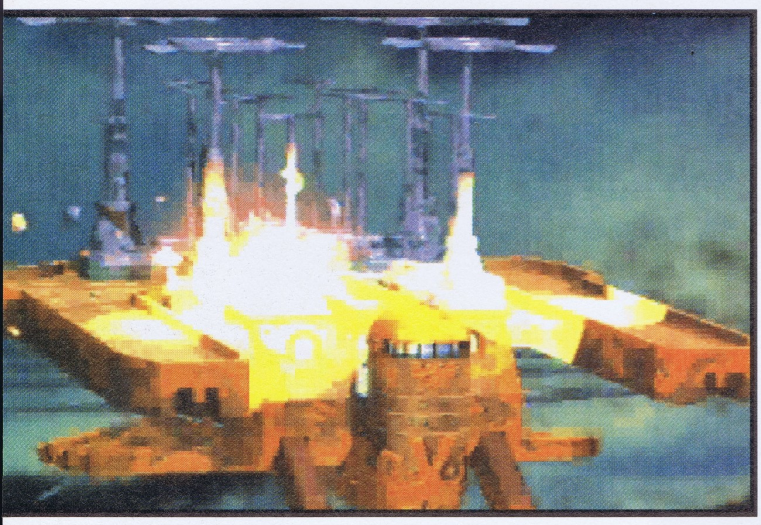
GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS ▸ EXISTE SUR : PS/PC ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 50 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ CONTINUES : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

89%

shining the holy

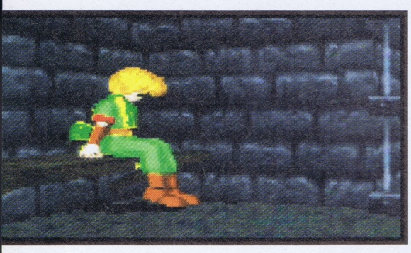
SATURN EUROPÉENNE



Voici le premier jeu de rôles de chez Sonic Software Planning et assurément pas le dernier, ce qui ne peut que nous enchanter. Que tous les aventuriers se réveillent, on va casser du monstre !

FRANCIS

ENFIN UN NOUVEAU JEU DE RÔLES



avec plusieurs personnages à gérer (six en tout), des énigmes, des objets par dizaines, de la magie et des combats tous les dix mètres. Un périple long et difficile qui vous tiendra éveillé des heures et des heures durant. Si mes calculs arithmétiques sont exacts, étant donné le temps passé sur le jeu et mon avancée, il faudrait compter à peu près trente heures pour en voir la fin. Alors, c'est avec le cœur plein d'espoir et surtout l'épée à la main, que vous pouvez continuer à lire ces quelques lignes...

À CHACUN SON RÔLE !

Le gros intérêt de ce genre de jeu, outre le fait de démêler les nœuds de l'histoire, est bien évidemment de faire progresser vos personnages car plus vous avancerez, plus les ennemis seront puissants. Sachez donc prendre votre temps, errer dans les forêts avoisinantes afin de dénicher quelques monstres et gagner non seulement argent, mais aussi expérience. En atteignant un certain niveau d'expérience, vous monterez de niveau général et augmenterez toutes vos caractéristiques (niveau maximum de vie, de magie, attaque, défense, agilité, chance...). Les sorts deviendront plus puissants et leur nombre augmentera au fil de l'aventure. Chacun pourra ainsi en

Dans les labyrinthes, vous pourrez afficher la carte pour éviter de vous perdre. Celle-ci se dessine au fur et à mesure que vous vous déplacez.

Voici une partie du monde dans lequel vous évoluez. Actuellement dans la ville de Enrich, vous voyez les différentes directions que vous pouvez emprunter.

+ La galerie des monstres est originale, très variée et les sorts magiques font exploser l'écran !

– Les textes ne sont pas en français.

C'est principalement dans les églises que vous pourrez sauvegarder votre aventure ou encore ramener à la vie un de vos compagnons de route...

Chaque personnage possède plus d'une dizaine de caractéristiques telles que : points de santé, points de magie, expérience, attaque, défense, agilité, contrôle, technique, chance...

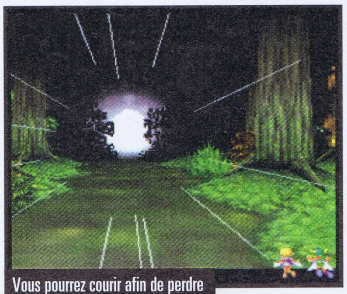
avoir sept ou huit. L'argent est indispensable également afin d'acheter du matériel de combat plus performant, ainsi que des objets divers. Baladez-vous dans les villages à la recherche d'une armurerie, d'un forgeron, d'une église pour sauvegarder votre aventure (plusieurs sauvegardes sont possibles), ou encore d'une auberge. Et très important, discutez avec tout le monde afin d'obtenir des informations. Un jeu de rôle tout ce qu'il y a de plus classique pourrait-on croire, mais il nous réserve quelques bonnes surprises...

Du monstre à gogo

La première surprise est de se retrouver dans une vue subjective (on n'aperçoit pas notre personnage mais uniquement ce qu'il voit). Certes ce n'est pas nouveau, mais le résultat est très sympathique. Nous évoluons donc dans des décors en 3D entièrement texturés, d'une très bonne qualité. Certains paysages sont d'une beauté et d'un réalisme qui donnent envie de prendre des photos ! La seconde surprise tient aux monstres, à leur nombre (presque une centaine), leur variété et leur originalité. Cela donne des scènes de combats épiques, plus que spectaculaires, avec une effervescence de sorts magiques, de tremblements et de lumières divines ! La jouabilité est excellente autant dans les

Vous voici au petit village nommé «Desire». Les déplacements se font selon un principe de case par case. Ces cases sont invisibles mais vous les ressentez. De plus, vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale sauf cas exceptionnel comme pour discuter avec ce ch'ti enfant.

Pour rester longtemps en vie, mieux vaut être bien équipé. Vous voici dans une armurerie. Vous pouvez discuter avec les personnes déjà là. Inutile de prendre un ticket comme à la boucherie, doublez tout le monde et achetez armes, protections et autres effets que l'on vous proposera. Evidemment, dans un petit village, l'armurerie ne sera pas aussi fournie que dans une plus grande ville. Revendez vos vieilles armes histoire de gagner un peu de sous.



Vous pourrez courir afin de perdre le moins de temps possible.

phases de combat que dans les déplacements. Petit regret tout de même car il n'est pas possible de se déplacer librement dans les décors en 3D. En effet, on se déplace comme s'il y avait des cases au sol. Les mouvements sont en tout cas super rapides et parfaitement fluides. Question animation, il est un peu dommage qu'il n'y ait pas plus de vie, dans les villages par exemple. Tout est un peu trop figé, avec des gens toujours à la même place et totalement inanimés. De même, on remarquera, d'un village à l'autre, des visages identiques... Dommage aussi que les discussions soient uniquement sous forme de texte et non pas sous forme de voix également. Rien de bien grave et qui pourrait nuire à votre plaisir de jeu (sauf peut-être les textes en anglais). L'intérêt est omniprésent et vous pousse sans cesse à aller plus loin ! Enfin, un petit mot sur l'ambiance qui n'est pas toujours emballante. Rien à dire sur les musiques ou les cris des monstres. En revanche, les villages sont un poil tristounets. Si vous entrez dans une auberge par exemple, vous n'entendrez pas le claquement des chopes de bière ou encore le brouhaha caractéristique de ce genre de lieu. Enfin, rien ne cela n'est important, puisque Shining The Holy Ark vous transporte dans un univers magique, enchanteur où le scénario, bien ficelé de surcroît, vous surprendra en de nombreux lieux. ■

Comme dans tout jeu de rôles, les combats ont une importance capitale. Ils permettent de gagner de l'argent mais surtout d'acquérir peu à peu de l'expérience.

Vous aurez à répondre, à certaines occasions, par oui ou par non à des questions.

Bon, là, apparemment, vos compagnons aimeraient bien que vous passiez devant !

Voyons ce que l'on a dans notre petit sac à dos...

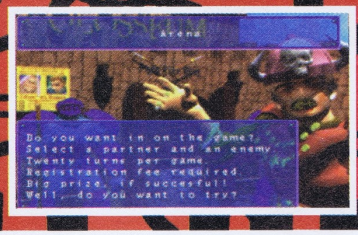
Hum, cette pierre est intéressante ! Je devrais l'apporter au forgeron du village de «Desire».

Peut-être pourra-t-il en faire quelque chose d'utile...

shining the holy ark

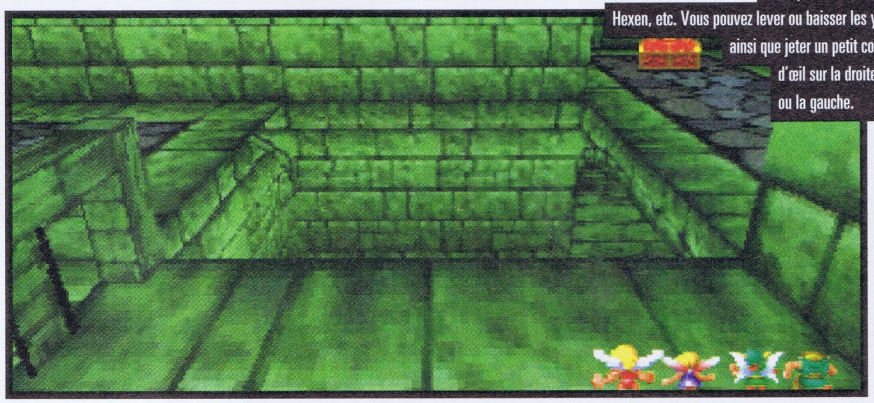
MATCH CONTRE

MYSTARIA REALMS OF LORE



SHINING THE HOLY ARK EST PLUS SIMPLE D'UTILISATION, NOTAMMENT DANS LES PHASES DE COMBAT. PLUS BEAU ET PLUS SPECTACULAIRE, IL APPORTE ÉGALEMENT UNE NOUVEAUTÉ, AVEC DES DÉPLACEMENTS EN VUE SUBJECTIVE. AUTANT DE RAISONS POUR LE PRÉFÉRER.

Dans les phases de déplacement, vous êtes dans une vue subjective telle que celle de Doom, Hexen, etc. Vous pouvez lever ou baisser les yeux, ainsi que jeter un petit coup d'œil sur la droite ou la gauche.



EN RÉSUMÉ

SANS ÊTRE PARFAIT (MAIS QUI PEUT SE VANTER DE L'ÊTRE), MAIS AVEC UNE DURÉE DE VIE ALLÉCHANTE ET UNE RÉALISATION SURPRENANTE À PLUSIEURS POINTS DE VUE, SHINING THE HOLY ARK S'AFFIRME COMME UNE DES RÉFÉRENCES DES JEUX DE RÔLES SUR SATURN. À DÉCOUVRIR DONC SANS PLUS TARDER !

GENRE : JEU DE ROLES ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.S. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

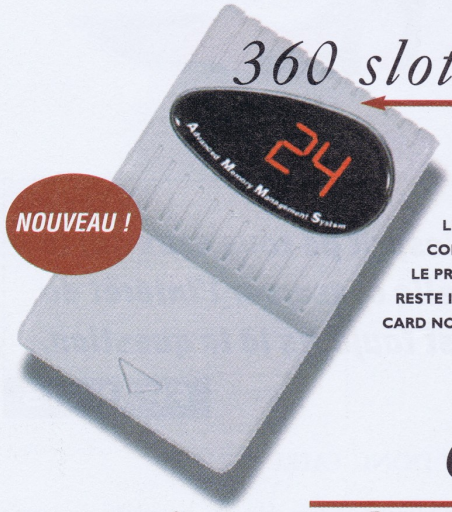
SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 18/20

90%

action replay

trichez comme un pro !

360 slot memory card



NOUVEAU !

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR PLAYSTATION COMPORTE 360 BLOCS DE SAUVEGARDE (AU LIEU DE 15 POUR UNE MEMORY CARD NORMALE), REPRÉSENTANT EN FAIT UNE COMPILATION DE 24 MEMORY CARD. LE PRINCIPE DE SAUVEGARDE RESTE IDENTIQUE À UNE MEMORY CARD NORMALE.

Game killer

NOUVEAU !

LE GAME KILLER POUR PLAYSTATION EST EN FAIT UNE MEMORY CARD AVEC DES SAUVEGARDES PRÉ-ENREGISTRÉES, QUI VOUS PERMETTRONT DE TRICHER DANS LES PLUS GRANDS HITS EXISTANTS (17 EN TOUT) : TEKKEN 2 (TOUS LES PERSOS SONT DISPOS), FORMULA 1 (ACTIVE LA COURSE CACHÉE), RIDGE RACER REVOLUTION (JOUER AVEC LA WHITE ANGEL), WIPEOUT 2097 (TOUTES LES COURSES, MODE PHANTOM...), ETC.

Turbo 10

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR SATURN PEUT SAUVEGARDER JUSQU'À 40 MÉGAS DE DONNÉES (10 FOIS PLUS QU'UNE MEMORY CARD NORMALE).

NOUVEAU !

action replay pour Playstation ("PSPRO")

VOICI LA NOUVELLE ET VÉRITABLE PRO ACTION REPLAY POUR PLAYSTATION. SE BRANCHANT SUR LA PRISE SITUÉE À L'ARRIÈRE DE VOTRE CONSOLE, ET QUI PERMET D'OBTENIR LES VIES, L'ÉNERGIE, LES ARMES... À L'INFINI, GRÂCE À SA BIBLIOTHÈQUE DE CENTAINES DE CODES DÉJÀ INTÉGRÉS. VOUS AVEZ AUSSI LA POSSIBILITÉ DE SAISIR VOUS-MÊME DE NOUVEAUX CODES QUE VOUS TROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS. DE PLUS, PAS BESOIN DE SAISIR LES CODES À CHAQUE ALLUMAGE DE LA CONSOLE : UNE SEULE FOIS SUFFIT PUISQUE VOUS POUVEZ SAUVEGARDER VOS NOUVEAUX CODES SUR LA CARTOUCHE ACTION REPLAY ! ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES.

action replay pour Saturn ("SATPRO")

CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUS-TITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTATEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUS LES CD SATURN QUELS QUE SOIENT LEURS PAYS D'ORIGINE), DE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, ET D'ACTION REPLAY "CLASSIQUE" : C'EST-À-DIRE QUE VOUS POURREZ VOUS OFFRIR DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE À L'INFINI, POUR PLUS D'UNE CINQUANTAINE DES MEILLEURS TITRES EXISTANTS ET CE, GRÂCE À SA BASE DE DONNÉES INTÉGRÉE. ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES, MAIS DE SAISIR CEUX QUE VOUS RETROUVEREZ DANS VOS MAGS' PRÉFÉRÉS.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL", et sont totalement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils s'adaptent. Saturn © SEGA . PlayStation © SONY . Pro Action Replay © DATEL.

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : MEGA FORCE - ACTION REPLAY - 6, BOULEVARD GÉNÉRAL LECLERC - 92115 CLICHY CEDEX.

BON DE COMMANDE

À remplir lisiblement en majuscules , merci !

PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) = ☐ 399 FF (+35 FF DE PORT*)
360 SLOT MEMORY CARD (PLAYSTATION) = ☐ 349 FF (+35 FF DE PORT*)
GAME KILLER (PLAYSTATION) = ☐ 219 FF (+35 FF DE PORT*)
SATPRO (A.R. POUR SATURN) = ☐ 399 FF (+35 FF DE PORT*)
TURBO 10 (SATURN) = ☐ 349 FF (+35 FF DE PORT*)

Ci-joint mon règlement de ..... par chèque à l'ordre de MEGA FORCE

Nom :..... Prénom :..... Age :.....

Adresse :.....Code postal :.....

Ville :..... Console(s).....

(*) = 35,00 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT PAR ARTICLE COMMANDÉ. DÉLAI D'EXPÉDITION = 3 SEMAINES.

Return Fire

SATURN EUROPÉENNE

Sorti il y a très longtemps sur 3DO, Return Fire est dans l'esprit de tous ceux qui le connaissaient un superbe titre. Son adaptation saura-t-elle conserver l'intérêt du jeu et profiter des performances de la Saturn ? C'est toujours là la question.

FRANCIS

MATCH CONTRE MASS DESTRUCTION

RETURN FIRE EST MOINS «CLASSE» QUE MASS DESTRUCTION MAIS PLUS INTÉRESSANT STRATÉGIQUEMENT, PLUS RIGOLO ET PLUS FUN. ILS OBTIENNENT TOUT DEUX LA MÊME NOTE POUR DES RAISONS DIFFÉRENTES MAIS C'EST VERS RETURN FIRE QUE MON CŒUR PENCHE FORCÉMENT GRÂCE, ENTRE AUTRES, À SON MODE DEUX JOUEURS ET À SES DIFFÉRENTS VÉHICULES.

Quatre engins, aux caractéristiques et aux compétences différentes, seront à vos ordres.

MAIS QUE PEUT-ON DONC FAIRE

d'un hélicoptère, d'un char, d'un lance-missiles et d'une Jeep ? Eh bien, dans ce jeu de stratégie guerrière, ces quatre engins devront être utilisés à bon escient dans le but de découvrir le drapeau ennemi et de s'en emparer, un objectif simple a priori mais très subtil à réaliser en définitive ! Pour ce faire, vous pouvez par exemple utiliser l'hélicoptère afin de localiser rapidement l'emplacement des tours et ensuite mettre en fonction le char ou encore le lance-missiles afin de nettoyer la route des forces ennemies (tours de gardes, soldats...) car c'est avec une simple petite Jeep (peu solide donc) que vous devrez voler le drapeau adverse et le ramener à votre base ! Il faut savoir que l'on ne dirige qu'un engin à la fois. Si par exemple votre char a découvert le drapeau, il faudra rejoindre la base et faire sortir la Jeep pour poursuivre la mission. Évidemment, les engins ont tous des caractéristiques différentes telles que vitesse, blindage, maniabilité, autonomie et armement. En cours de mission, vous devrez probablement trouver des dépôts de ravitaillement afin de refaire le plein d'essence et de munitions, ce qui compliquera d'autant plus le jeu. Mais c'est surtout à deux, l'un contre l'autre, que Return Fire brille de tout son intérêt. Rapidité et efficacité seront les maîtres mots avec des rebondissements de situations comme il est rare d'en voir, l'adversaire vous volant votre drapeau, vous, le récupérant et le mettant en lieu sûr ou encore sur une île isolée, par exemple... Une guéguerre vraiment très rigolote et endiablée !

PAS SI BIEN ADAPTÉE, L'ADAPTATION !

Techniquement, Return Fire est d'un niveau peu élevé. C'est principalement le cas en ce qui concerne ses graphismes,

En fonction de ce que vous souhaitez faire, sortez de votre base secrète le véhicule de votre choix.

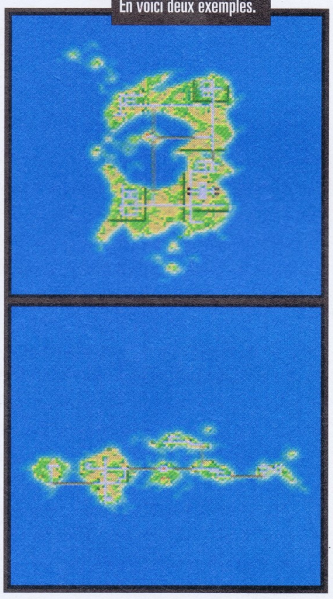
Les bâtiments avec un trait jaune servent à reprendre des munitions ou à refaire le plein de carburant.

UNE TRÈS BONNE STRATÉGIE ET UN JEU DÉLIRANT À DEUX !

UNE RÉALISATION TROP MOYENNE.

Dans le mode deux joueurs, l'écran se présente séparé ainsi. L'hélicoptère mettant un peu de temps à décoller, l'adversaire en profite pour attaquer !

Les cartes sont très variées. En voici deux exemples.



L'objectif est de découvrir le drapeau ennemi en détruisant la tour qui l'enferme, puis d'aller le chercher avec une Jeep.

En gonflant les pneus de votre Jeep, vous pourrez rouler partout sur l'eau !

pâlots et peu variés, qui ne font pas très plaisir à voir. L'animation manque également d'envergure (petites explosions...) bien qu'elle nous surprenne parfois par des petits détails fendards, tels que des soldats qui s'enfuient à la nage ou qui se font écraser, laissant une flaque de sang au sol... À deux joueurs, le scrolling est même saccadé, rendant parfois difficile le contrôle des engins. Un autre élément gêne quelque peu. Ce sont les zooms que l'ordinateur réalise sur l'écran. Il est énervant de ne pas en avoir le total contrôle et de pouvoir choisir sa propre vue. Il arrive que l'on ait une vue large du jeu alors qu'on aimerait bien voir le décor plus en détail, et l'inverse est également vrai. La maniabilité n'est pas évidente non plus, malgré deux modes de déplacement. Nos engins se bloquent parfois contre les obstacles par exemple et la précision de tir laisse souvent à désirer. En revanche, l'ambiance est délirante, que ce soient les effets sonores (bruits des engins) ou les thèmes musicaux. Lorsqu'on découvre le drapeau, c'est le thème d'Alleluia que l'on entend, puis celui de la Charge de la cavalerie lorsqu'on en prend possession ! Finalement, Return Fire séduit le joueur. La variété des engins, les différentes armes, le nombre conséquent de missions, la stratégie, la rapidité de déplacement des engins qui change suivant le terrain et l'eau qui peut autant nous couler que nous sauver la vie, voilà d'autres détails que l'on apprécie beaucoup. ■

Regardez comment les soldats ennemis prennent la fuite à la nage ! Certains sont plus courageux et vous lancent des grenades, alors essayez de les écraser...

Pénétrez dans la base ennemie et détruisez ses défenses pour préparer la suite des opérations.

EN RÉSUMÉ

VOICI L'EXEMPLE MÊME D'UN JEU D'UNE RÉALISATION MOYENNE (GRAPHISME, ANIMATION, MANIABILITÉ) MAIS D'UN INTÉRÊT ASSEZ ÉLEVÉ QUI LUI PERMET DE S'EN SORTIR DE FORT BELLE MANIÈRE. UN TRÈS BON JEU DE GUERRE QUI DONNERA À DEUX DES BATAILLES EUPHORIQUES, MAIS UNE ADAPTATION «UN PEU FACILE» QUI N'UTILISE PAS LES CAPACITÉS DE LA SATURN.

127

GENRE : WARGAME ▸ ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE ▸ EXISTE SUR : 3DO/PS ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ CONTINUES : NON

SON : 16/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 17/20

86%

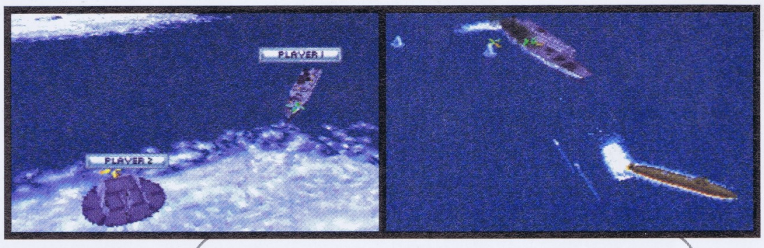
SATURN EUROPÉENNE

Battle Stations

DÉVELOPPÉ

à partir d'une idée, vieille comme le monde (ou presque), celle de la bataille navale, Battle Stations n'arrive pas à se hisser au niveau, où on aurait voulu le voir, tant son inspiratrice (la bataille navale) nous séduisait au fond de la classe. Malgré un mode deux joueurs, soixante-dix missions, huit types de navires (sous-marins, porte-avions, cuirassés, croiseurs, destroyers, patrouilleurs, mouilleurs de mines, transporteurs de troupes), ce jeu avait des atouts pour séduire son public. Et voilà qu'une réalisation déplorable ruine tout ou presque. Les collisions sont mal gérées et l'animation et la maniabilité sont en deça de ce que nous sommes en droit d'attendre sur une Saturn. Ceci se remarque fortement, notamment lorsqu'on tamponne un autre bateau, lorsqu'on échoue sur la terre ferme, etc. Ceci dit, chaque vaisseau possède ses propres caractéristiques, sa vitesse, sa portée de tir, sa résistance, son armement, et les affrontements demandent quelques notions stratégiques qui relèvent un peu le niveau. ■

FRANCIS



GENRE : ACTION/STRATÉGIE ▸
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SON : 14/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 11/20
INTÉRÊT : 14/20

70%

Skulfang

SATURN JAPONAISE

CE N'EST CERTAINEMENT PAS

ce petit Shoot'Em Up pour un ou deux joueurs qui va révolutionner le monde des jeux vidéo ! Très classique, cet amuse-gueule (on s'en lasse vite) a tout d'une rediffusion, ce qui le prive de réel intérêt. Citons tout de même les quatre vaisseaux au choix d'accélération, de maniabilité, d'attaque et de défense différentes ; les quatre pilotes prêts à prendre l'air ; les cinq niveaux de difficulté ; les Continues ; la possibilité de changer la vitesse du vaisseau, ou encore le mode de jeu «Trial» qui nous fait combattre directement les Boss... La réalisation technique n'est pas nulle (seuls des ralentissements se font ressentir par-ci par-là), mais simplement d'un goût très arriéré. Un tout petit jeu donc, d'une bonne difficulté néanmoins. ■

FRANCIS

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : DATA EAST

SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRÊT : 10/20

65%

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

1 AN
6 numéros pour :
150 F
au lieu de ~~210 F~~

- **60F d'économie**
- **La livraison chez vous, en toute tranquillité, pour ne manquer aucun numéro de MEGA FORCE**
- **Le magazine chez vous avant sa sortie en kiosques**
- **Vos P.A. sont prioritaires**

Vous qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA
ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

❑ Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (6 N^{os}), pour 150 F au lieu de 210 F (soit une économie de 60 F). Tarif valable pour la France Métropolitaine. (Etranger : + 60 F soit 210 FF).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

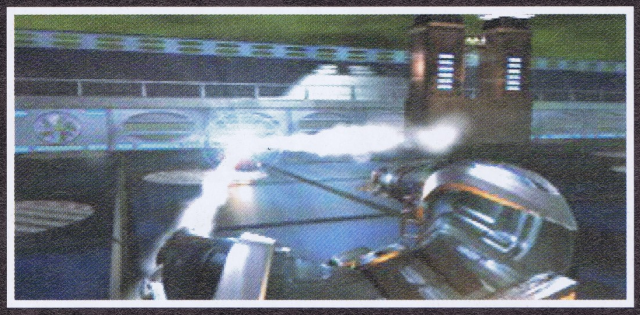
Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Console(s) : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Ailleurs & maintenant

BATTLESPORT — PlayStation

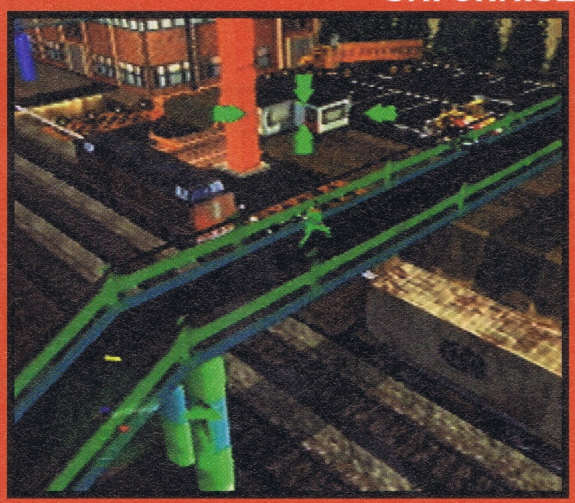


Les sports du futur font peur, on les appréhende. C'est en tous cas ce que l'on est en droit de penser quand on voit les prévisions des développeurs. En fait, c'est toujours la même rengaine, il s'agit de sports violents avec des balles sous forme de boules d'énergie, etc. Battlesport ne déroge pas à cette règle. À la façon d'un Cybersled, ce jeu d'Acclaim vous balance dans une arène, à bord de vaisseaux divers et armés, avec pour but de récupérer la balle qui rebondit dans tous les coins pour la placer dans un but central. Jusque-là, ça va, mais c'était compter sans votre adversaire qui va vous tirer dessus pour récupérer le ballon. Rien de particulier donc, ni de très nouveau, d'autant que la technique ne suit pas des masses. À deux sur écran splité, le jeu peut se révéler sympa un moment, mais le manque de profondeur accable le soft et le rend vite ennuyeux malgré la possibilité de faire évoluer son engin au fil des victoires acquises. Bref, c'est pas transcendant, quoi…

Pascal

Genre : Action • Éditeur : Acclaim • Note : 1/5

BLAST CORPS — Nintendo 64 Japonaise



Dans Blast Corps, vous incarnez un ouvrier capable de piloter une foultitude d'engins afin de frayer un chemin à un convoi aussi exceptionnel que dangereux puisqu'il s'agit d'un transport de matière radioactive extrêmement instable, donc explosif. Dans ce remake du «Salaire de la peur» sur 64 bits, toute collision avec un élément du décor se traduit par un champignon atomique vénéneux. Afin d'assurer un semblant de variété, certains niveaux vous obligent à terminer un circuit dans un temps imparti. D'autres séquences, les plus nombreuses, consistent en la destruction de bâtiments. Ce jeu jouit d'effets graphiques époustouflants mais pâtit d'une action au final répétitive et ne présentant pas un grand intérêt. Un jeu sympa, sans plus.

Pascal

Genre : Shoot'em up • Éditeur : Nintendo • Note : 2/5

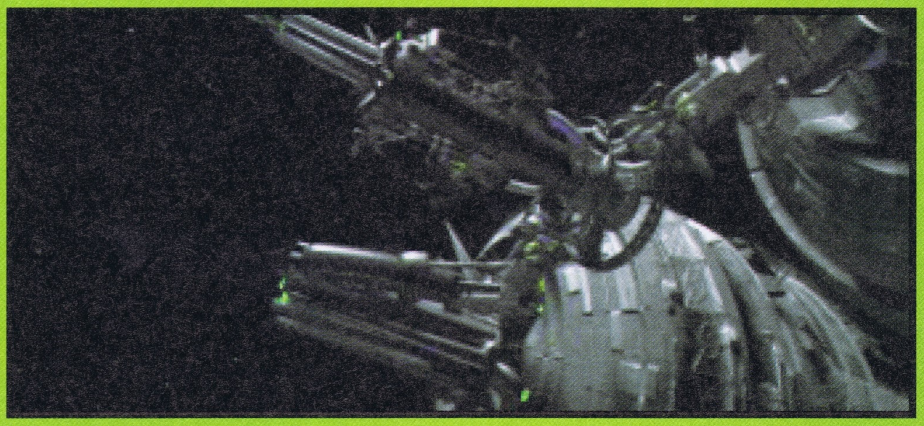
Avoir une vision globale du monde des jeux vidéo est un élément très important dans la vie d'un joueur ; c'est précisément le but de cette rubrique. Alors, n'hésitez pas à la dévorer.

Ils sont là,

BEDLAM — PLAYSTATION

Dans ce jeu en 3D isométrique, vous dirigez un robot ou un soldat et devez trouver certains objets ou la sortie tout en déjouant un certain nombre de pièges et en massacrant quelques ennemis au passage. Votre puissance de feu et votre résistance devraient tenir le coup lors des premiers niveaux. Par la suite, vous aurez intérêt à vous trouver une petite technique d'approche. L'utilisation de petits sprites fait que ce soft est graphiquement terne et fouillis. Dommage car les vingt-quatre niveaux offrent un challenge pourtant intéressant. Si seulement les réalisateurs avaient fait un effort pour l'esthétique…

Pascal

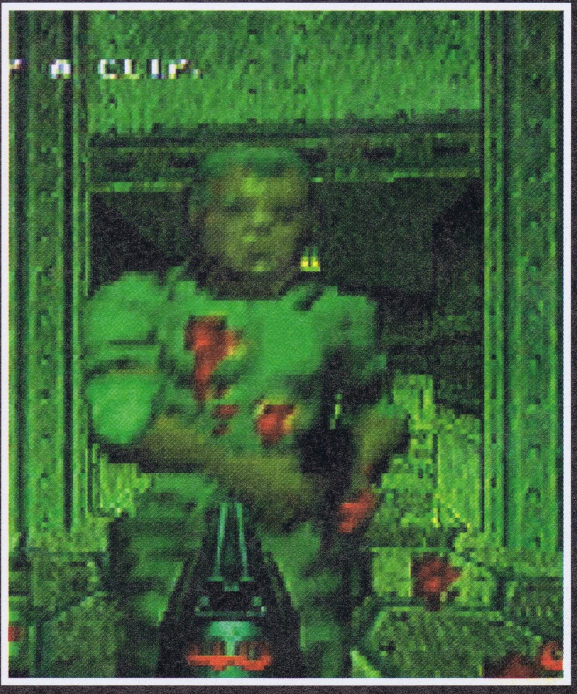


GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • NOTE : 3/5

DOOM 64 — NINTENDO 64 JAPONAISE

Est-il réellement besoin de présenter Doom ? Cette version 64 bits semble être l'ultime, la seule, la vraie que tout le monde attendait ! c'est aussi sans conteste la version la plus difficile. Les niveaux ont tous été refaits et incluent désormais beaucoup plus de pièges, de passages secrets et d'énigmes. De nouveaux dangers viennent agrémenter l'action, comme des boules de feu autoguidées et autres fléchettes. Autre nouveauté, Doom 64 propose une nouvelle arme : un laser à l'efficacité redoutable. Le jeu a un look parfait. Sprites sans pixelisation, effets de lumière, palette de couleurs conséquente, une animation intouchable… Doom 64 est la plus belle version. Bref, avec une ambiance sonore pesante et flippante à souhait, ce jeu est un must incontournable de la N64.

Pascal



GENRE : DOOM • ÉDITEUR : MIDWAY • NOTE : 4/5

mais pas sur Sega

Ailleurs & maintenant

Ils sont là, mais pas sur Sega

EXPLOSIVE RACING

PLAYSTATION

Il y a un peu plus d'un an, une petite boîte française s'était mis en tête de faire un Daytona made in chez nous : Burning Road, et c'était plutôt pas mal. La même équipe récidive en sortant une pseudo-suite avec Explosive Racing. Dans le principe, peu de choses ont changé. Dans la forme, quelques nuances ont été apportées. Déjà, on trouve de nouveaux circuits avec de nouveaux thèmes (western, Écosse, etc.) et de nouveaux véhicules auxquels se sont joints trois motards et un camion. Dans l'ensemble, le pilotage reste bourrin et d'un point de vue technique, le jeu procure de bonnes sensations. Le problème, c'est que c'est répétitif et lassant. Également jouable à deux en link.

Kharmo

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : FUNSOFT • NOTE : 2/5

HARD BOILED

PLAYSTATION

Prévu sur Saturn (mais un peu plus tard), Hard Boiled est un shoot en 3D qui pourrait s'apparenter à un WipeOut version destroy. Que ce soit en vue interne ou externe, le but reste le même : shooter tout ce qui est à l'écran en récupérant des bonus (armes, énergie…) histoire de faciliter la progression. Sur les cinq niveaux, deux se terminent par un Boss. On trouve aussi divers niveaux plus ou moins secrets qui s'ouvrent en fonction des items ramassés. Hélas, la difficulté est élevée, le rythme n'est pas toujours aussi soutenu qu'on le voudrait, et la lassitude finit par nous gagner en milieu de partie.

Kharmo

GENRE : SHOOT 3D • ÉDITEUR : CRYO • NOTE : 2/5

ISS PRO

PLAYSTATION

La grande force de cette simulation est de proposer des phases de jeu inédites. Ainsi, il est possible de faire des passes en profondeur dans le dos de la défense, des «une deux», ou encore d'effectuer des centres. On peut donc créer ses actions avec un soin et une précision plus grands. Réalisé en 3D, ce jeu incorpore une flopée d'animations en tout genre et incroyablement réalistes grâce à la technique de la Motion Capture. Les joueurs sont capables de divers shoots, reprises de volée, de bicyclettes, de feintes du corps, talonnades, accélérations, tête plongeante ou non… la liste est loin d'être exhaustive ! Quant au gardien, International Superstar Soccer Pro possède sans aucun doute l'un des plus réalistes. Claquettes, fourchettes, plongeons divers, sorties, arrêts réflexes, là encore le nombre de possibilités est immense. Comme beaucoup de ses concurrents, ISS Pro propose des modes Championnat, Coupe du Monde et Exhibition, et ce avec trente-deux équipes internationales. Il est aussi possible de s'entraîner aux penalties. Très instinctif, le système de jeu ne vous demandera que quelques minutes d'entraînement grâce à une jouabilité exceptionnelle. Bref, ISS Pro est sans conteste le meilleur jeu de foot sur 32 bits.

Pascal

GENRE : FOOTBALL • ÉDITEUR : KONAMI • NOTE : 4/5

MONSTER TRUCK

PLAYSTATION

En sortant Monster Truck, Psygnosis et Reflection Software (Destruction Derby 1 et 2) ont tenté de récupérer le filon DD en appliquant son principe sur un autre concept, celui des courses de Big Foot. Fatal Error ! Le résultat est tout sauf convaincant avec un pilotage limité et des parcours inintéressants. Les véhicules se dégradent et si l'on ne prête pas attention aux dégâts, on risque de ne pas finir la course. Autre point noir : pas de mode multijoueurs en simultané, le seul moyen est de jouer à tour de rôle (de 1 à 9). Chacun fait sa course dans son coin avant de passer la manette au suivant. Une drôle d'idée, bien chiante… Encore un soft à la réalisation très soignée (anim' fluide, graf's propres) et à l'intérêt inexistant !

Kharmo

GENRE : COURSE D'ENGINS • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 1/5

OVERBLOOD

PLAYSTATION

La Playstation avait Resident Evil, qui a maintenant son premier clone officiel, Overblood, mais dans un contexte qui se rapproche plus de la science-fiction que de l'horreur. L'histoire se passe dans un complexe futuriste, et vous met dans la peau d'un colosse amnésique qui va devoir enquêter sur les anciennes et étranges coutumes de la base désertée. Pour cela, vous serez aidé par un robot, que vous pourrez diriger, ainsi que d'une équipière, que l'on rencontre plus tard. Au menu : action, aventure, 3 systèmes de vue (caméra fixe, subjective et de dos), des sauvegardes, du frisson, des zombies. Bref, un programme alléchant. Moins bon que Resident Evil mais de la bonne came tout de même.

Kharmo

GENRE : ACTION-AVENTURE • ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT • NOTE : 3/5

Une aventure virtuelle exceptionnelle

avec une symphonie d'images de synthèse !

La cassette vidéo

LE COBAYE 2

sortie le 3 juin 1997

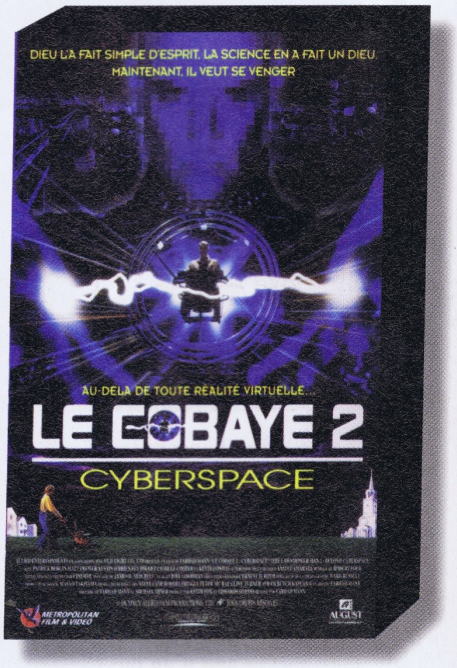
LES QUESTIONS

1 - Quel est le nom du seul survivant du mystérieux laboratoire du Cobaye 2 ?
- a - Nori
- b - Jobe
- c - Max

2 - Une seule pièce manque pour finaliser le programme informatique. Quel est son nom ?
- a - Bruxelle
- b - Egypt
- c - Cairo

3 - Quelle est la durée de la cassette vidéo Le Cobaye 2 ?
- a - 1 heure 50
- b - 2 heures
- c - 1 heure 40

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez un slogan pour la sortie en cassette vidéo de «LE COBAYE 2».



50 CASSETTES VIDÉO À GAGNER !

LE RÈGLEMENT

1) TF1 Vidéo et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 30 août 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de TF1 Vidéo et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 septembre1997
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE

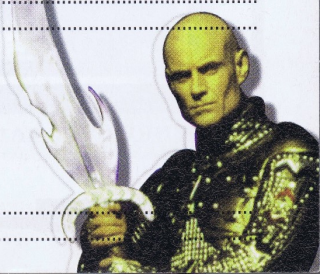
À remplir et à renvoyer avant le 30 août 1997 à
Mega Force / Concours Le Cobaye 2. 6, Bd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

Nom : .....
Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Modèle d'ordinateur ou de console : .....

(entourer la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 1 :	a	b	c
Réponse 2 :	a	b	c
Réponse 3 :	a	b	c

Réponse question subsidiaire : .....
.....



Ailleurs & maintenant

Ils sont là, mais pas sur Sega

POWER RANGERS ZEO

PLAYSTATION

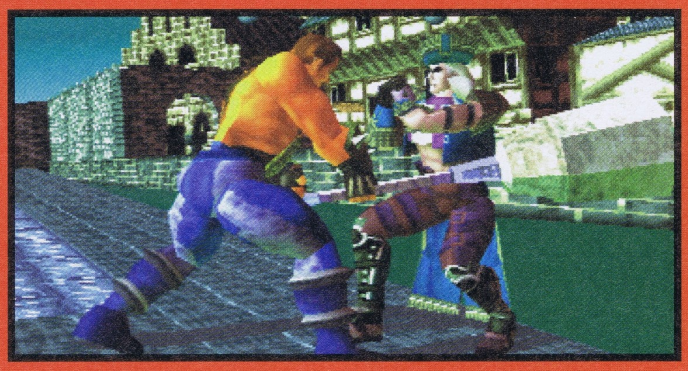
Avec Power Rangers Zeo, Bandaï réussit un mélange improbable : caser les persos de la série dans un jeu de flipper. Grâce à un scénario qui devrait pouvoir tenir sur un timbre, votre mission sera de sauver la terre de l'invasion des méchants en jouant sur les différentes tables proposées dont le concept rappelle celui d'un Sonic Spinball sur Megadrive. Celles-ci sont en 2D et l'on y a posé des ennemis en 3D. Ce n'est pas moche mais plutôt confus et malgré cela, ces tables restent simplistes et faciles même quand il s'agit d'un Boss. L'idée est donc bonne mais pas suffisamment bien exploitée, et tout cela finit par ressembler à un prétexte pour balancer du Power Rangers grâce à de nombreuses séquences en FMV plein écran, d'excellente qualité d'ailleurs. Sympa mais trop court, trop simple et trop facile.

Kharmo

GENRE : FLIP-SHOOT • ÉDITEUR : BANDAÏ • NOTE : 2/5

SOUL BLADE

PLAYSTATION



Soul Blade est le top du genre, avec Tekken 2. En fait, Soul Blade est un Tekken 2 avec des armes. Le joueur peut incarner une dizaine de combattants modélisés en 3D dont l'aspect est beaucoup moins cubique que dans les autres jeux du genre. Chaque guerrier possède une arme (katana, sabre, épée, lance, etc.) de prédilection et un style de combat, sans parler d'une panoplie de coups, tout simplement impressionnante (pas moins de 70 mouvements !). Les nombreuses options en font un jeu d'une richesse inégalée : aux modes Arcade, VS Battle Mode, Team Battle Mode, Time Attack, Survival Mode et Mode Entrainement s'ajoute un mode d'enfer : le Edge Master Mode, réservé aux maîtres d'armes. Les techniciens apprécieront ! Soul Blade vous réserve aussi quelques surprises, comme la possibilité de jouer avec Soul Edge, l'ultime Boss du jeu ! Des combats farouches, une technicité appréciable, et des modes de jeux originaux font de Soul Blade un jeu incontournable.

Pascal

GENRE : BASTON • ÉDITEUR : NAMCO • NOTE : 5/5

V-RALLY

PLAYSTATION

Bon, on a beau être de gros fans de Sega, de la Saturn et de Sega Rally, il ne faut pas être de mauvaise foi. La PlayStation vient de se munir d'un jeu de tout premier choix avec ce V-Rally d'excellente qualité. Un titre très orienté simulation pure qui propose onze voitures différentes sur une quarantaine de circuits. On peut piloter à tous moments de la journée, par tous les temps et effectuer des réglages très pointus sur son bolide. Plusieurs modes de jeu, un mode splité plus un mode Link, et la possibilité de sauvegarder assurent à ce jeu une qualité exceptionnelle. On lui reprochera juste un petit manque de fun.

Kharmo

GENRE : SIMULATION • ÉDITEUR : INFOGRAMES • NOTE : 5/5

ENTREZ DANS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

PUB T.V

DISPONIBLE EN VIDÉO ET EN DISQUE LASER

"A l'intérieur de la K7, un reportage exclusif sur les coulisses du tournage"

METROPOLITAN FILM & VIDEO

AUGUST ENTERTAINMENT

TF1 VIDEO

COCKPIT® 1997

Astuces ○ Codes ○ Cheat Modes

«Libre comme l'air, libre comme l'air ! Hello, le soleil brille, brille, brille...» Voici une intro idéale pour commencer les vacances (merci Réciprok !). Je vous propose un petit challenge pour vous occuper pendant ces deux mois, si jamais vous trouvez le temps long : le premier qui m'enverra la liste complète des vingt-trois statuettes (appelées aussi poupées), dans le jeu Exhumed sur Saturn, gagnera un jeu, mais aussi un abonnement d'un an ! En effet, le fait de posséder ces vingt-trois artefacts permet d'obtenir le «Tank Mode», un jeu caché. Malheureusement, nous n'en n'avons trouvés que vingt et un , alors venez à notre aide et vous serez «grassement» récompensés !

LOGAN

LES SECRETS DE MEGA FORCE
6, Boulevard du Général Leclerc
92115 CLICHY
CEDEX

AMOK
SATURN

Super codes

Invincibilité : XBABYX (votre barre d'énergie se videra complètement puis, quand elle sera à 0, elle ne bougera plus).
Choix du Niveau : ZZZCYX
À chaque fois, le mot «Correct» vous confirmera le bon fonctionnement de l'astuce.

ANDRETTI RACING
SATURN

Options Plus

Faites une pause lors d'une course et placez-vous sur «Race Statistics», puis appuyez sur : L + R. Vous aurez ainsi un menu d'options supplémentaires, vous permettant de mieux préparer votre course, comme le carburant infini par exemple, ou sélectionner le nombre de tours restants...

ASTUCES-MAN DU MOIS

SATURN BOMBERMAN

Saturn

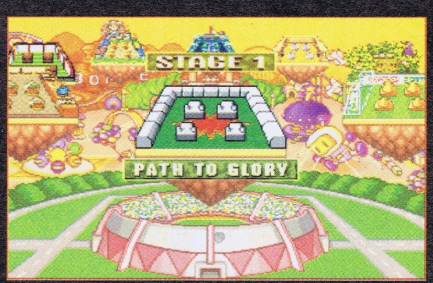
Choix du niveau

Grâce aux codes suivants vous pourrez commencer au niveau désiré. Votre Bomberman sera surpuissant (en possession de plusieurs rollers et de bombes à retardement à grand rayon d'explosion). À l'écran «Press Start», maintenez L + R enfoncés, puis appuyez sur :
Monde 2-1 : ↖ + B.
Monde 3-1 : ↗ + C.
Monde 4-1 : ↗ + X.
Monde 5-1 : ↑ + Y.
Voir la fin : ↘ + Z.
Commencez alors une partie en «Mode Normal», et vous serez directement propulsé à l'endroit désiré.

Nouvelles zones de combat

À l'écran du choix du stage en «Mode Battle», maintenez enfoncés X + Y + Z pendant quelques secondes. Une sonnerie retentira alors. Appuyez sur ↑ et la couleur du ciel au fond de l'écran changera. Chaque nouvelle couleur modifie le stage sélectionné. Essayez le stage 3 avec le ciel de couleur orange, vous ne serez pas déçu.

Sylvain Beauvair (54 - Villers-Les-Nancy) gagne un jeu CRIMEWAVE sur Saturn offert par EIDOS.



EIDOS
INTERACTIVE

AREA 51

SATURN

Salles secrètes

- Lorsque vous êtes à bord du chariot élévateur dans le Hangar du niveau 2, tirez sur tous les barils jaunes, et vous devriez obtenir une salle secrète appelée «Eggcellent».
- Au début du jeu, vous traversez le complexe en Jeep. Puis vous entrez dans le bureau (niveau 2). Vers la fin du parcours du bureau, là où vous traversez le feu, il y a une zone avec des tableaux sur les murs et deux portes. Tirez sur les deux tableaux et sur ces deux portes.
- Sur le tarmac au niveau 4, quand vous êtes à bord de la jeep, explosez tous les cockpits des avions (il y en a un de caché dans le décor de fond et passe rapidement à l'écran), et vous pourrez atteindre la salle «X-marks the Spot».
- Dans la grande salle où se trouve de nombreux camions et hélicoptères, tirez sur toutes les lumières, puis éclatez la porte où il y a inscrit Général Weatherby, et vous devriez obtenir une salle secrète nommée «Headquarters».
- Au dernier niveau (base abandonnée, niveau 7), là où les aliens violets vous lancent des barils, éliminez tous les aliens, les barils et boîtes de munitions. Vous retournerez ainsi au Chow Palace.

BUG TOO!

SATURN

Cheat Modes

Faites une pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur les boutons suivants :

Cheat Menu : L A Z Y ← → A ↓ → L. Vous pourrez alors choisir votre perso, votre niveau…

Invincibilité :

R → A L → A ↓ Y. Votre niveau d'énergie va alors se remplir. Dès que celui-ci baisse dangereusement,

recommencez la manip'.

Bug version ailée :

L A ← L → ↓ ↓. Enlevez la Pause et maintenez Y enfoncé pour vous envoler à travers le niveau.

COMMAND & CONQUER

SATURN

Super Codes

Les manips' qui suivent sont à effectuer en cours de jeu. Vous devez impérativement déployer votre chantier de construction, et avoir une centrale électrique établie pour que ces codes fonctionnent.

Dévoiler la carte

↑ ↓ → ← A ↑ ↓ → ← A

La carte va entièrement se dévoiler sous vos yeux.

Construction avancée

Y A B B A ↓ A B B A ↓ ↑

Vous aurez ainsi la possibilité de construire de nouveaux bâtiments, de nouvelles unités et de nouvelles armes.

Argent infini

→ ← A B C Z Y X → ←

Votre compte en banque va gonfler de 5 000 $. Répétez plusieurs fois la manip' pour obtenir encore plus d'argent.

Tir Laser :

X Y Z → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ X

Avec ce code, vos hélicoptères de combat (Orca) pourront tirer des lasers. Si vous n'avez pas d'hélicos, ce code ne fonctionnera pas.

Le Blob

C → A Z Y B ↑ B B A

Ce code vous permet de construire un laboratoire biologique (en plus de la centrale, vous devez impérativement avoir une caserne). Une fois le labo construit, édifiez une usine d'armement (ainsi qu'une raffinerie si ce n'est pas encore fait), et vous pourrez créer des viscéroïdes, blobs visqueux qui avalent vos ennemis et leur crachent du slime vert dessus.

CROW II : CITY OF ANGELS (THE)

SATURN

Codes

Le Ponton : AAAAXYBBAA.
Le Bateau : YXYXABYYXA.
La Tombe : AYABYBAYXX.
L'Église : ABBAABBBAB.

CRUSADER NO REMORSE

SATURN

Cheat Mode

Entrez le code «LØSR» (loser en anglais, peut se traduire par mauvais !). Le jeu vous indiquera que votre code est faux («invalid password»). Commencez alors une partie normalement, ou entrez un code de niveau, puis en cours de jeu, appuyez sur les boutons suivants :

A + B + C pour reprendre partiellement de la santé, de l'énergie et quelques chargeurs.

X + Y + Z pour reprendre entièrement de la santé, de l'énergie et obtenir toutes les armes.

Tapez le code «XXXX» pour avoir des images «mortelles» !

DIE HARD ARCADE

SATURN

Version remixée

À l'écran du choix du jeu, placez-vous sur Die Hard Arcade, maintenez X + Y + Z enfoncés, et appuyez sur START pour obtenir des effets sonores remixés.

Invasion sous-marine

À l'écran du choix du jeu, placez-vous sur Deep Scan, maintenez X + Y + Z enfoncés, et appuyez sur START pour obtenir un écran rempli de sous-marins à abattre.

Plus dur

À l'écran du choix du jeu, placez-vous sur Die Hard Arcade, maintenez X + Y + Z + B enfoncés, et appuyez sur START pour obtenir un jeu plus difficile.

Plus dur bis

À l'écran du choix du jeu, placez-vous sur Deep Scan, maintenez X + Y + Z + B enfoncés, et appuyez sur START pour obtenir un jeu plus rapide mais aussi plus difficile.

les secrets de MEGA FORCE

DIE HARD TRILOGY

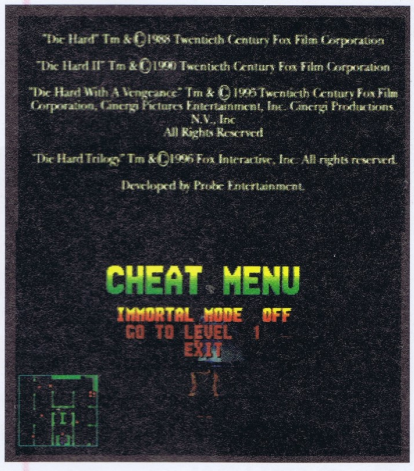
SATURN

Cheat Mode

Tapez rapidement le code suivant à l'écran noir du copyright :

C A B B Y C A B B Y

Puis faites une pause en cours de jeu, et sélectionnez l'option nouvellement apparue «Cheat». Vous obtiendrez le choix du niveau et l'invincibilité.



GARFIELD

GAME GEAR

Codes

Prehistoricat 1 : DJIM.
Prehistoricat 2 : BGDO.
Revenge of Orangebeard : BJDI.
Sir cat : CDMJ.
Bonus Cat : GOCB.
Cat Frost : OGMB.
Surprise : DBGC.
The curse of Cleofatra 1 : JIBG.
The curse of Cleofatra 2 : MJCB.
The curse of Cleofatra 3 : IJGM.
Slobbin Hood: JBMO.
Catsablanca 1 : MGJC.
Catsablanca 2 : GBMI.
Television Wastland : OMJB.

Super codes

Invincibilité :
CBJI
Munitions illimitées :
IGBM

GHEN WAR

SATURN

Invincibilité

Faites une pause en cours de jeu puis appuyez sur :

A R ↓ → ↑ A L

Vous obtiendrez toutes les armes, aurez des munitions à profusion et serez invincible ! Ce code fonctionne sur la version US du jeu.

GRID RUNNER

SATURN

Secret Codes

Placez-vous sur «Password», et exécutez les manips' suivantes :

Avoir tous les drapeaux :

↓ Y → A → ↑ → B A ↓

Tout est gratuit :

↑ Y A → ↑ Y B ↓ → ↓

Voir le générique de fin :

A Y A → ↓ Y ↑ → → A

HARDCORE 4x4

SATURN

Choix de la course

Sélectionnez le Mode «Time Trial», et entrez dans «Edit Names», tapez MAINLINE et la tête d'un programmeur va alors apparaître. Maintenant, vous pouvez directement sélectionner les courses en mode Pro ou en Surdoué en revenant dans le menu principal (catégorie de la course).

Jeu caché

Sélectionnez le Mode «Time Trial» et entrez dans «Edit Names», tapez DUTCHMAN et la tête d'un programmeur va alors apparaître. Revenez dans le menu d'options (écran Start/Options), et choisissez «Générique» («credits en anglais»). Vous pourrez ainsi jouer à Roïds, version Gremlins avec les têtes des programmeurs à la place des astéroïdes.

HEXEN

SATURN

Cheat Mode

Entrez dans le menu des options et faites la manipulation suivante :

↑ ↓ ← → Y Y Z Z A X ↑ ↓ C B

Si la manipulation a bien été réalisée, en entrant dans le menu «Miscellaneous», l'inscription «cheat» apparaîtra. Vous pourrez désormais sauter les niveaux, avoir toutes les armes, toutes les clefs, toutes les magies, toutes les armures, être invincible...

Codes

En remplaçant les 2e et 3e lettres des codes par «1» et «5», vous obtiendrez 100 en énergie.

En remplaçant les 4e et 5e lettres des codes par «J» et «M», vous obtiendrez 128 en mana bleu et en mana vert.

IMPACT RACING

SATURN

Codes en Easy

Niveau 2 : 63498NØGSHU7
Niveau 4 : 63TKO1169ICR
Niveau 6 : 64IDK21UPIR6
Niveau 7 : 65WY1F28SM5L
Niveau 8 : 67PJ962KN9D2
Niveau 9 : 6876892WRWUN

Codes Spéciaux en Easy

Invincibilité : I.AM.IMORTAL
Munitions infinies : LOADSOFSTUFF
Générique de fin : JOURNEYS.END

LEMMINGS 3-D

SATURN

Choix du niveau

Allez à l'écran des passwords et tapez «KRAUTROK».

LOST VIKINGS II

SATURN

Codes

Niveau 1 : NTR0
Niveau 2 : 1STS
Niveau 3 : 2NDS
Niveau 4 : TRSH
Niveau 5 : SW1M
Niveau 6 : W0LF
Niveau 7 : BR4T
Niveau 8 : K4RN
Niveau 9 : B0MB
Niveau 10 : WZRD
Niveau 11 : BLKS
Niveau 12 : TLPT
Niveau 13 : GYSR
Niveau 14 : B3SV
Niveau 15 : R3T0
Niveau 16 : DRNK
Niveau 17 : Y0VR
Niveau 18 : 0V4L
Niveau 19 : T1N3
Niveau 20 : D4RK
Niveau 21 : H4RD
Niveau 22 : HRDR
Niveau 23 : L0ST
Niveau 24 : 0B0Y
Niveau 25 : H0M3
Niveau 26 : SHCK
Niveau 27 : TNNL
Niveau 28 : H3LL
Niveau 29 : 4RGH
Niveau 30 : B4DD
Niveau 31 : D4DY

MADDEN NFL '97

SATURN

Huit nouvelles équipes :

En mode Exhibition, allez à l'écran du choix des équipes, et maintenez L + R, l'ordinateur choisira

pour vous une des nombreuses équipes disponibles, même les équipes cachées.
Il existe un autre moyen pour obtenir les équipes cachées : sélectionnez un match en Exhibition, choisissez votre équipe, puis à l'écran «User Records», inscrivez sous «none», le nom «TIBURON». ou «HIGH GIRL». Appuyez sur B jusqu'à revenir à l'écran «Team Select». Faites défiler les équipes avec ➡ ou ⬅. Vous obtiendrez ainsi huit nouvelles équipes : All Madden All Time, All 50's & 60's, All 70's Team, All 80's Team, AFC, NFC, EA Sports et Tiburon.

MAN X TT SUPER BIKE

SATURN

Choix des musiques
À la sélection du circuit dans le mode Arcade, appuyez simultanément sur X + Y + Z. Vous entendrez aussi un «Bip». Allez ensuite à l'écran de sélection des vitesses («Man Auto»), et les titres des musiques apparaissent. Utilisez votre croix directionnelle pour sélectionner votre musique préférée.

PANDEMONIUM !

SATURN

Codes
Niveau 01 : Skull Fortress
ADEAMIIE
Niveau 02 : Hollow Stairway
EPIJAKCA
Niveau 03 : Dungeon Tower
FBIJAKCI
Niveau 04 : Lost Caves
KOCCCIEE
Niveau 05 : Fungus Grotto
NGIAIBJJ
Niveau 06 : Acid Pools

NIIAJBCB
Niveau 07 : Burning Desert
KGCACICI
Niveau 08 : Branky Wastes
AHICBAJE
Niveau 09 : Spider Forest
AIICFAJG
Niveau 10 : Canopy Village
AIICBAJI
Niveau 11 : Soldier Barracks
FBIIAKCK
Niveau 12 : Honcho's Logmill
FDIIAKDC
Niveau 13 : Honcho's Airship
FFIIAKDK
Niveau 14 : Dragoon Skyfort
KACACIBA
Niveau 15 : Cloud Citadel
ADMCFAID

Niveau 16 : Efreet Palace
EMIIEKBE
Niveau 17 : Frozen Cavern
OEIBIBMJ
Niveau 18 : Storm Temple
FAAIAKCE
Super codes
Full Tilt !
Flipper : terminez un niveau et vous pourrez jouer à ce flipper : GOARCADE
Speed Greed !
Écran Bonus quand vous aurez terminé le niveau : MONEYRUN

SONIC 3D

MEGADRIVE

Choix du niveau
À l'écran «Press Start», appuyez sur : B A ➡ A C ⬆ ⬇ A.
Commencez normalement une partie, et vous pourrez obtenir automatiquement le choix du niveau.

SOVIET STRIKE

SATURN

Codes
Niveau 1 : Crimée : MAROZ
Niveau 2 : Mer Noire : KRAZHA....
Niveau 3 : Caspienne : VERBLUD...
Niveau 4 : Dracula : YADRO.....
Niveau 5 : Kremlin : PERIWOROT.

SUPER PUZZLE FIGHTER II

SATURN

Persos cachés
À l'écran du choix du perso, placez-vous sur Morrigan, et maintenez START enfoncé, puis faites les manips' suivantes pour jouer avec les persos cachés :
Akuma : ⬇ ⬇ ⬇ ⬅ ⬅ ⬅ A
Dan : ⬅ ⬅ ⬅ ⬇ ⬇ ⬇ A
Devilot : ⬅ ⬅ ⬅ ⬇ ⬇ ⬇ puis A quand le compteur affiche «10».
Hsien-Ko Paper Talisman : déplacez le curseur une case à droite + A
Anita : déplacez le curseur deux cases à droite + A

TOMB RAIDER

SATURN

VERSION US UNIQUEMENT
Choix du niveau
Placez-vous à la dernière page du passeport de Lara, puis appuyez sur : Z Y Z Y X X X START.
Le plein de munitions
Placez-vous à la dernière page du passeport de Lara, puis appuyez sur : X Y X Y Z Z Z START.

CODES ACTION REPLAY

SATURN

SOVIET STRIKE - PAL (V.F.)

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Fuel infini : 36070E7F 0064
Armor infini : 16070D6E 07D0
Vies infinies : 160 687 040 014

TUNNEL B1 - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie : 160 589 280 320
Missiles simples infinis
360 589 700 032
Roquettes simples infinies
360 589 710 032
Turbos infinis
3605892C 0002

FIGHTERS MEGAMIX

SATURN

Voici un nouveau jeu de baston sur Saturn. Cette fois, vous aurez à votre disposition plus de trente personnages pour assouvir vos besoins de violence. Tous ces personnages sont tirés des divers jeux de SEGA : par exemple, Janet, l'un des personnages de Virtua Cop 2, ou encore Hornet, la voiture de Daytona USA ! Les programmeurs ne savent plus quoi inventer pour attirer le regard des joueurs ! Quoi qu'il en soit, c'est un très bon jeu qui va ravir la plupart des fans du genre. Il y a des tonnes de coups, d'enchaînements et autres trucs hyper sympas qui donnent envie de faire des dizaines de combats contre ses copains et, de plus, certains stages sont magnifiques, je pense surtout au stage avec le coucher de soleil où les couleurs sont superbes... Je vous laisse, j'ai cru comprendre qu'il y avait des amateurs pour essayer de me battre. C'est beau de rêver !

MK

POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS DU JEU

Vous devrez faire les neuf courses différentes. Mettez le jeu en "Esay" avec deux rounds au maximum pour aller plus vite.

1re course : vous aurez Candy avec un nouvel habit que vous utiliserez en validant Candy avec Y ou Z.

2e course : ici c'est Akira et Sarah en "Kids".

3e course : vous trouverez Ura Bahn.

4e course : là c'est Janet, la fille de Virtua Cop 2.

5e course : vous y ramasserez Bark et Bean.

6e course : dans cette course vous trouverez Rentahero.

7e course : vous aurez ici Deku.

8e course : là vous récolterez Siba.

9e course : dans la dernière course vous obtiendrez Hornet, la voiture de Daytona USA.

LES ARMURES

Dans ce jeu, chaque personnage possède une armure pour se protéger des coups. Si vous cassez tout ou partie de l'armure de l'adversaire, c'est tout bonnard pour vous car il sera moins résistant et vous mettrez donc moins de temps pour le battre. C'est aussi valable pour vous : en l'absence de votre armure, vous verrez filer votre vie au loin et la mort se rapprocher de plus en plus vite.

LES ENCHAÎNEMENTS

Pour les enchaînements, nous avons adopté un mode d'écriture qui se compose comme suit : Proportion des dégâts par rapport au mode Training, qui peut varier suivant les personnages et la liste de coups et d'enchaînements. Ceci afin de vous donner une idée de l'enchaînement le plus approprié, pour ce que vous voulez infliger à votre adversaire.

Pour certains enchaînements, vous verrez par exemple 54 % ou 78 %. Cela signifie que si votre adversaire se trouvait près d'un mur du ring, ça ferait 78 % de dégâts. Sinon, il ne ferait que 54 %. En effet, cet enchaînement se terminera par un plaquage de l'adversaire contre le mur s'il en est proche.

AKIRA

Coups spéciaux

Coup de paume : ⬅➡ + B
Super coup de paume : ⬇(maintenir) ➡ + B
Mega coup de paume : ⬇(maintenir) ⬅➡ + B
Coup de coude : ➡ + B
Super coup de coude : ➡➡ + B
Mega coup de coude : ➡➡➡ + B
Giga coup de coude : ⬅ + A + B + C
Double coup de pied sauté : ➡➡ + C, C
Uppercut : ↘↘ + B
Double coup de poing : ⬅➡ + B + C
Coup de poing aux jambes : ↘ + B + C
Coup d'épaule : ⬇(maintenir) ➡ + B + C
Super coup d'épaule : ⬅➡➡ + B + C
Mega coup d'épaule : ⬅➡ + A+ B + C
Casse garde haute : ➡ + A + B
Casse garde basse : ⬇ + A + B
Coup de paume de la main au ventre : A + B + C
Coup de pied au menton : ↘ + A + C

Enchaînements

66 % : ⬇(maintenir) ➡ + B + C, ⬅➡➡ + B + C
76 % : ➡➡ + C, C, ⬅➡➡ + B + C
81 % : A + B + C, ⬅↘ + B + C, ⬇⬅ + B
81 % : ➡➡ + C, C, ➡➡ + B
87 % : ↘↘ + B, ➡➡ + C, C
90 % : ⬇(maintenir) ➡ + B + C, ➡➡ + C, C
113 % : ↘↘ + B, ⬅➡➡ + B + C

Projection

25 % : ⬅➡ + A + B
40 % : ⬅↘ + A + B
50 % : ↘ + A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : ↘ + A + B (lorsque vous êtes dos à un mur)
60 % : ⬋➡ + A + B
⬋ + A + B : cette projection vous place dans le dos de l'adversaire.

LAU

Coups spéciaux

Uppercut : ⬅⬅ + B
Super Uppercut : ↘ + B + C
Mega Uppercut : ⬅ + A + B + C
Coup de poing au ventre : ↘ + B
Super coup de poing au ventre : ↘↘ + B
Coup de poing au menton : ↘(maintenir) + B
Coup de paume au torse : ⬅➡ + B
Super coup de paume au torse : ⬅➡➡ + B
Fauchage : ➡⬇ + C
Super fauchage : ⬇ + A + C
Coup de pied puissant à la tête : ➡➡ + C
Double coup de pied à la tête : ⬈ + C, C
Double coup de pied au visage : ➡ + A + C
Coup de pied circulaire à la tête : A + C
Super coup de pied circulaire à la tête : ⬅⬅ + A + C
Mega coup de pied circulaire à la tête : ⬅⬋⬇↘➡ + A + C
Flip : ⬉ + C
Flip avant : ⬈ + C
Coup de pied au ventre : ⬈ + A + C

Enchaînements

72 % : ↘ + B, B, B, ⬉ + C
78 % : ⬅⬅ + B, A + C
78 % : ⬇(maintenir) + C, C, ⬇(maintenir) + C, A + C
78 % : ↘ + B + C, ➡ + B, ⬅➡ + B
79 % : ⬅⬅ + B, B, B, ⬉ + C
80 % : ↘↘ + B, B, B, C
80 % : ↘↘ + B, B, B, ⬇ + C
89 % : ↘ + B + C, B, B, B, ⬉ + C
91 % : ↘↘ + B, B, B, ⬉ + C
95 % : ⬅⬅ + B, B, B, B, C
95 % : ↘ + B + C, B, ⬅ + B, ➡ + B
105 % : ↘ + B + C, B, B, B, C

Projection

50 % : ➡ + A + B
50 % : ⬅ + A + B
60 % : ⬅ + A + B (lorsque vous êtes dos à un mur)
60 % : ⬅➡ + A + B
65 % : ↘↘ + A + B

PAI

Coups spéciaux

Coup de poing aux jambes : ↘ + B
Manchette au ventre : ⬅ + B
Gifle : ⬋ + B
Atemi au ventre : ➡ + B
Atemi au bas du ventre : ⬇(maintenir) ➡ + B
Double Uppercut avec coup de pied : ➡➡ + B, C
Fauchage : ⬇ + A + C
Super fauchage : ⬋ + A + C
Coup de pied puissant à la tête : ➡➡ + C
Double coup de pied à la tête : ⬈ + C, C
Double coup de pied au visage : ➡ + A + C
Coup de pied circulaire à la tête : A + C
Super coup de pied circulaire à la tête : ⬅ + A + C
Mega coup de pied circulaire au ventre : ⬅ + A + B + C
Flip : ⬉ + C
Flip Avant : ⬈ + A + C

Enchaînements

55 % : ➡➡ + B, B, B, ⬉ + C
56 % : B, B, B, C
60 % : ➡➡ + B, ⬈ + C, C
60 % : ↘ + B, B, ➡ + B, B, B, B, ⬉ + C
61 % : ↘ + B, B, ➡ + B, ➡➡ + B, C
62 ou 30 % : ⬉ + C, ➡ + C
65 % : ➡➡ + B, B, B, B, ➡(maintenir) + C
65 % : ↘ + B, B, ➡ + B, ⬈ + C, C
72 % : ➡➡ + B, B, B, B, C
72 % : ↘ + B, B, ➡ + B, B, B, B, C
75 % : ↘ + B, B, ➡ + B, ⬉ + C

Projection

50 % : A + B
50 % : A + B (dans le dos de l'adversaire), puis A + C lorsque vous vous relevez
50 % : ➡ + A + B
50 % : ➡➡ + A + B
55 % : ➡⬅ + A + B
60 % : ➡ + A + B (lorsque vous êtes dos à un mur)
60 % : ⬇(maintenir) ➡ + A + C
↘ + A + B : cette projection vous place dans le dos de l'adversaire.
➡ + A + B + C, lorsque l'adversaire est accroupi en face de vous, vous passerez dans son dos.

WOLF

69 % : B, B, ➡ + B, ⬅ + B
70 % : ⬅➡ + B + C, B, B, ➡ + B
70 % : ⬅➡ + B + C, A + C
70 % : lorsque l'adversaire est accroupi devant vous : B, B, ➡ + B, ⬋ + A + B + C
73 % : ⬅➡ + B + C, B, B, B

Projection

70 % : A + B + C : (sur le côté de l'adversaire et qu'il est accroupi)
70 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
70 % : ➡ + A + B + C (lorsque l'adversaire est accroupi en face de vous)
➡ + A + B, ↘ + A + B : cette projection repousse l'adversaire.
60 % : ➡ + A + B, ⬅ + A + B
60 % : ⬅ + A + B + C, A + B
⬅ + A + B + C, ↘ + A + B : cette projection repousse l'adversaire.
60 % : ⬅ + A + B + C, ⬅ + A + B
70 % : ⬅ + A + B + C, ➡ + A + B, A + B
⬅ + A + B + C, ➡ + A + B, ⬅ + A + B : cette projection repousse l'adversaire
70 % : ⬅ + A + B + C, ➡ + A + B, ➡ + A + B
70 % : ➡ + A + B, ➡ + A + B, A + B
➡ + A + B, ➡ + A + B, ⬅ + A + B : cette projection repousse l'adversaire
70 % : ➡ + A + B, ➡ + A + B, ➡ + A + B
75 % : ⬈ + B , ➡ + A + B
80 % : ↘↘ + A + B
100 % : ⬅⬋⬇↘➡ + A + B

AKIRA

Coups spéciaux

Coup de poing au ventre : ➡ + B
Assommoir : ⬈ + B
Manchette à la tête : ➡ + B + C
Manchette au torse : ⬇ + B + C
Coup d'épaule : ⬅➡ + B + C
Super coup d'épaule : ⬅➡ + B
Catapultage : ⬇(maintenir) ➡ + B
Fauchage : ↘ + B + C
Coup de genou : ➡ + C
Double coup de pied sauté : ⬈ + C
Double coup de pied sauté aux jambes : ➡⬇ + C
Coup de pied sauté au ventre : ➡ + A + C
Coup de pied sauté à la tête : ➡➡ + A + C
Flip avant : ⬅➡ + A + C
Super projection : ⬅ + A + B + C, vous devez enchaîner d'autres mouvements derrière, allez voir dans les projections pour les connaître.

Enchaînements

65 % : ⬅➡ + B + C, ➡ + B, B
67 % : ⬅➡ + B + C, ➡ + A + C

les secrets de MEGA FORCE

FIGHTERS MEGAMIX — SATURN

JEFFRY

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude au ventre : ➡ + B
Coup de coude au bas ventre : ➡➡ + B
Coup de coude sur le crâne : ⬇ + B + C
Atemi au ventre : ➡ + B + C
Assommoir : ⬅↘ + B
Coup de boule : ⬅➡ + B + C
Coup de boule au ventre : ⬅↘ + B + C
Super coup de boule : ⬅ + B + C
Coup de genou : ➡ + C
Coup de pied au ventre : ➡➡ + C
Coup de pied au tibia : ↘ + A + C
Coup de pied à la rotule : ⬇ + A + B
Coup de pied assommoir : ⬅➡ + C
Uppercut : ↘ + B
Super uppercut : ↘↘ + B
Mega uppercut : ⬅ + A + B + C

ENCHAÎNEMENTS

52 % : ➡ + B, ⬅ + B
57 % : ⬅↘ + B, B
60 % : ↘↘ + B, ⬅↘ + B + C
65 % : ↘ + B, B, ↘ + B
85 % : ↘↘ + B, B, B, B
84 % : ↘↘ + B, ↘ + B, B, ↘ + B
94 % : ↘ + B, B, ↘ + B, B, B, B
95 % : ↘↘ + B, C, C, B

PROJECTION

60 % : A + B
60 % : ⬅ + A + B
60 % : ⬇ + A + B + C (lorsque l'adversaire est accroupi en face de vous)
69 % : ⬅➡ + A + B, ➡ + A + B, ➡ + A + B
70 % : ⬅➡➡ + A + B
70 % : A + B + C (lorsque l'adversaire est accrpoupitl et que vous êtes sur son côté)
70 % : ↘ + A + B + C (lorsque l'adversaire est accroupi en face de vous)
70 % : ⬅↘ + B + C, ⬇ + A + B
76 % : ⬅➡ + A + B, ➡ + A + B, ⬅ + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
80 % : ↘↘ + A + B
↙ + A + B : cette projection vous place dans le dos de l'adversaire.
80 % : A + B + C (lorsque l'adversaire est accroupit et que vous êtes dans son dos)
124 % : ⬇ + C, ⬇↘➡ + A + B

SHUN

COUPS SPÉCIAUX

Uppercut au menton : ↘ + B
Coup de paume au ventre : ↘ (maintenir) + B
Coup de paume au torse : ⬅↘ + B
Double coup de poing au ventre : B + C, si le coup porte, Shun boit trois doses d'alcool.
La toupie : ➡➡ + B + C, il faut avoir bu six doses d'alcool pour pouvoir le faire.
Coup de pied au visage en tombant : ⬅ + C
Double coup de pied en tombant : ↙ + A + C
Ruade : ⬆ + C
Flip avant : ➡➡ + C
Super flip avant : ⬇⬇, C
Coup de pied scorpion : ⬇ + A + C
Coup de pied en reculant : ⬅ + A + C
Fauchage : ⬇ (maintenir) + A + C
S'assoir : ⬇⬇
Fauchage assis : ⬇⬇, ⬇ + C
Boire trois doses d'alcool : ⬇⬇, A + B + C
Boire une dose d'alcool : ⬇ + A + B + C
La tête en bas : ➡↘⬇↙⬅
Coup de pieds la tête en bas : ➡↘⬇↙⬅, C
Roulade avec super coup de coude : ➡↘⬇↙⬅, B + C
Ruade la tête en bas : ➡↘⬇↙⬅ + A + C
Se coucher : ⬅↙⬇↘➡
Fauchage couché : ⬅↙⬇↘➡, ⬇ + C
Flip avant couché : ⬅↙⬇↘➡, ➡ (maintenir) + C
Super uppercut : ⬅ + A + B + C
Super coup de pied scorpion : ➡⬅ + A + B + C
Super couchage : ⬅➡ + A + B + C

ENCHAÎNEMENTS

Après avoir bu quatre doses d'alcool :
70 % : B, B, ⬇ + C, C
71 % : ⬇↘➡ + B, ➡➡ + B + C
73 % : ➡ + B, B, C
73 % : ⬇↘➡ + B, C, C
86 % : ⬅↙⬇↘➡, C, B, ⬇ + C, C
89 % : ⬇↘➡ + B, B, B, ⬇ + C, C

PROJECTION

40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
50 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : ➡↘⬇↙⬅, A + B
↘ + A + B : cette projection vous place dans le dos de votre adversaire.

PROJECTION

45 % : ⬅ + A + B / 50 % : A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : ⬅ + A + B : (lorsque l'adversaire est contre un mur)
60 % : ↗ + A + B

CAGE

COUPS SPÉCIAUX

Atemi à la tête : ⬇ + B + C
Atemi au crâne : ➡ + B + C
Atemi aux jambes : ↘ + B + C
Dragon Punch : ➡⬇↘ + B
Super dragon punch : pendant une roulade faites ➡⬇↘ + B
Flip avant : ↗ + A + C
Flip : ↖ + C
Super flip : ↖ + A + C
Mega Flip : ↘ + A + C
Fauchage : ↙ + C
Super fauchage : ➡➡ + C
Coup de pied circulaire à la tête : ⬅ + A + C
Coup de pied à la tête : ⬇ + A + C
Coup de genou : ⬇ (maintenir) ➡ + C
Double coup de pied sauté au torse : ➡➡ + A + C
Double coup de pied à la tête : ➡➡ + A + B + C
Roulade avant avec fauchage : ⬅↙⬇↘➡, C
Roulade arrière avec fauchage : ➡↘⬇↙⬅, C
Écrasement : pendant une roulade avant ou arrière faites : ⬅↙⬇↘➡, B
Atemi à la clavicule : ⬅⬅ + B
Coup de pied retourné à la tête : ⬅⬅ + C
Super projection : ⬅ + A + B + C
Super coup de poing : ➡⬅ + A + B + C

ENCHAÎNEMENTS

65 % : B, B, ⬅ + B, C
68 % : ➡⬇↘ + B, B, B, ⬅ + B
69 % : B, B, B, C
77 % : ➡⬇↘ + B, B, B, B, ↖ + C
80 % : ➡⬇↘ + B, B, B, B, C

PROJECTION

50 % : ⬆ + A + B (lorsque l'adversaire est dans votre dos)
50 % : ↘ + A + B
50 % : ⬅➡ + A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : ⬅⬇ + A + B
➡ + A + B : vous passez dans le dos de l'adversaire avec cette projection.
60 % : ⬅ + A + B, ⬆ + A + B
60 % : A + B + C (lorsque l'adversaire est accroupi et que vous êtes dans son dos)

SARAH

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude : ➡ + B
Coup de genou : ➡ + C
Super coup de genou : ➡➡ + C
Mega coup de genou : ⬇ (maintenir) ➡ + C
Fauchage : ↘ + A + C
Coup de pied assommoir : ⬅ + A + C
Coup de pied tournoyant au crâne : ↖ + A + C
Coup de pied au visage : ↙ + A + C
Super coup de pied au visage : ↙ + C
Coup de pied aux jambes : ⬇ + A + C
Double coup de pied à la tête : ⬅ + C
Flip : ↖ + C
Flip avant : ⬆ + C
Coup de pied circulaire au ventre : ⬆ + A + C
Coup de pied circulaire sauté au ventre : ➡ + A + C
Coup de pied circulaire sauté à la tête : ↗ + A + C
Saut par-dessus l'adversaire : ↗ + A
Monter sur les murs : lorsque vous touchez l'un des murs au bord du ring, faites ⬆ (maintenir) + B

ENCHAÎNEMENTS

70 % : B, B, B, ↖ + C
70 % : ↙ + C, B, ⬇ + C
70 % : ⬇ + B + C, C, ➡ + B, ⬅ + C
70 % : ⬇ + B + C, C, ➡ + B, C
72 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, ⬆ + C
73 % : B, B, B, C
74 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, ↖ + C
75 % : ↙ + C, B, B, B, ⬆ + C
75 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, C
77 % : ↙ + C, B, B, B, ↖ + C
77 % : ↙ + C, ➡ + B, C
78 % : ↙ + C, ⬇ + C, C
79 % : ⬇ + B + C, C, ⬇ + C, C
86 % : ↙ + C, B, B, B, C

JACKY

Coups spéciaux

Crochet au ventre : ↘ + B
Coup de poing retourné à la tête : ← + B
Coup de poing retourné aux jambes : ↙ + B
Coup de coude : → + B
Coup de genou : → + C
Coup de poing au crâne : B + C
Coup de pied au visage : →→ + C
Coup de pied circulaire : ←→ + A + C
Coup de pied assommoir : ← + A + C
Coup de pied au ventre : ↓ + B + C
Coup de genou au ventre : ↙ + B + C
Coup de pied aux jambes : ↓ + A + C
Changer de pied : ↓ ↓
Flip : ↖ + C
Super flip : ← + A + B + C

Enchaînements

60 % : C, B, ↓ + C
60 % : ← + C, A + C, ↓ + A + C
61 % : B, B, → + C
61 % : ↙ + B + C, C, C, C, C
61 % ↙ + B + C, C, C, C, ↓ + C
62 % : ← + C, → + B, B, ↓ + C
68 % : B, B, → + B, C
68 % : ← + C, → + B, B, C
70 % : ↓ + C, C, ↘ + C
71 % : →(maintenir) + B, B, → + B, B, ↓ + C
71 % : ←+ C, B + C, B, ↓ + C
72 % : ←+ C, ↘ + B, B, → + B
79 % : ↓ + B + C, C, C, C, C
85 % : →(maintenir) + B, B, → + B, B, C
85 % : B, B, ←+ B, C

Projection

40 % : →→ + A + B
40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
50 % : A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : →← + A + B
60 % : ↘↘ + A + B

LION

Coups spéciaux

Coup de puame au ventre : →→ + B
Coup de paume aux jambes : ←↘ + B
Attaque de la mante au torse : → + B + C
Attaque de la mante au visage : ← + B + C
Uppercut : ↑ + B + C
Attaque de la mante aux jambes : ↓ + B + C
Fauchage : ↘ + B + C
Super fauchage : ↓(maintenir) + A + C
Mega fauchage : ↘ + A + C
Coup de genou : ↘ + B + C
Coup de pied assommoir : ↗ + C
Coup de pied circulaire au visage : →→ + A + C

Enchaînements

45 % : B, B, ↓ + B
49 % : → + B, B
49 % : ↓ + C, A + C
50 % : C, C
54 % : → + C, B, B, B
61 % : → + C, B, B, ↓ + B
62 % : ↑ + C, C
65 % : ← + B, B, C

Projection

45 % : ↗ + A + B
50 % : ← + A + B
50 % : →→ + A + B
55 % : ←↙↓↘→ + A + B
60 % : ←→ + A + B : (lorsque vous êtes dos à un mur)
60 % : ↗ + A + B : (lorsque l'adversaire est dos à un mur)
↘ + A + B : cette projection vous place dans le dos de votre adversaire.

TOKIO

Coups spéciaux

Coup de pied à la tempe : → (maintenir) + C
Coup de pied circulaire à la tête : → + A + C
Coup de genou : → + C
Fauchage : ↓ + A + C
Coup de pied au ventre : ↓ (1 s et relâchez) + C
Coup de pied direct : ↘ + C
Coup de coude : → + B
Coup de pied aux côtes : ↘ + A + C
Esquive : →↓ + A + B + C
Coup de pied hache : A + ↑, ↓ + C
Coup de pied au menton : →↓ + A + B + C, C
Coup de poing au ventre : →↓ + A + B + C, B
Super coup de pied : ← + C

Enchaînements

66 % : → + B, B, ↓→ + B
72 % : ↓ + A + C, ↓ + C, C
73 % : ↓ + A + C, B, B, B
74 % : ↘ + C, C, → + C
81 % : A + C, C
85 % : A + C, ↓ + C
87 % : C, B, B
89 % : ↓ + A + C, B, C
98 % : C, B, C
98 % : C, B, B, B
99 % : C, B, B, B, C
103 % : ↓ + A + C, B, B, ↖ + C
105 % : ↓ + A + C, B, B, C
108 % : A + C, C, C
110 % : ↓ + A + C, B, B, B, ↓ + C
114 % : C, B, B, B, ↓ + C
122 % : ↓ + A + C, B, B, B, C
126 % : C, B, B, C
128 % : C, B, B, B, ↖ + C
130 % : ↓ + A + C, B, B, B, ↖ + C
140 % : C, B, B, ↖ + C

Projection

50 % : →← + A + B + C
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
50 % : ←→ + C (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
60 % : →← + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

SANMAN

Coups spéciaux

Coup de poing marteau : → + B
Coup de poing circulaire : ←→ + B
Mise en orbite : ↘ + A + B
Uppercut : ↘ + B
Super assommoir : →→ + B
Double coup de poing marteau : ↓ + A + B + C
Coup de pied au thorax : ↘ + C
Coup de cul : A + B + C
Super coup de cul : ← + C
Fauchage : ↓ + A + C

Enchaînements

54 % ou 78 % : B, B, B
54 % : → + B, B, B, B
57 % : ←→ + B, B, B
59 % : ↓ + A + B + C, ↓ + B
65 % : B, ↘ + B, C
69 % : → + B, B, B, B, B
74 % : ↓ + A + B + C, A + B
76 % : ↘ + B, B, C
78 % : A + B + C, A + B + C

Projection

67 % : ↓↙←→ + B (lorsque l'adversaire est étendu devant vous)
70 % : A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
80 % : ↘↘ + A + B (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous)
80 % : ←↙↓↘→ + B
87 % : →← + A + B, ←← + A + B
90 % : ←→ + A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
117 % : →↘↓↙← + A + B, →← + A + B
120 % : →← + A + B, ←→ + A + B, ←↙↓↘→ + A + B
154 % : →↘↓↙← + A + B, →← + A + B, ←↙↓↘→↗↑← + A + B

RAXEL

Coups spéciaux

Coup de pied circulaire : → + A + C
Super coup de gratte : →→ + B
Coup de coude : → + B
Uppercut : ↘ + B
Super uppercut : ← + B
Uppercut avec la gratte : ↘↘ + B
Coup de pied aux côtes : ↘ + C
Coup de pied au menton : → + C
Mise en orbite : A + C
Super coup de pied : ← + C
Coup de pied à la tempe : ↓ (1 s et relâchez) + C
Glissade : ↓ + A + C

Enchaînements

42 % : C, C
57 % : B, B, C
58 % : ↘ + B, B
61 % : ↘ + C, B, ↓ + A + C
62 % : → + B, B, B
73 % : ↘ + C, B, →+ A + C
74 % : → + A + C, ↓↘→ + C
75 % : ↘↘ + B, B
115 % : → + A + C, ↓↘→ + C, ←↙↓↘→ + C

Projection

50 % : →→ + A + B
50 % : ←→ + A + B
50 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
65 % : A + ↑, ↓ + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

FIGHTERS MEGAMIX

SATURN

PICKY

COUPS SPÉCIAUX
Coup de genou : A + C
Coup de pied à la tempe : ↓↘→ + C
Uppercut : ↘ + C
Super uppercut : ← + B
Coup de planche de skate : A + ↖, ↘ + B
Super coup de skate : ←→→ + B
Coup de pied circulaire aux côtes : ↘ + C
Coup de genou en avançant : → + C
Coup de pied aux chevilles : ↙ + C
Propulsion contre la paroi du ring : (lorsque vous êtes proche de la paroi du ring) : ↙ + C
Coup de pied droit : ↓ + C
Super coup de genou : ← + C
Coup de pied hache : A + ↑, ↓ + C
Coup de genou sauté : ↓→ + A + C

ENCHAÎNEMENTS
60 % : ↘ + B, → + C↓ + C, C
60 % : ↓ + A + B + C, ↘ + B, → + C↓ + C, C
63 % : ↓ + A + B + C, B, B, C
65 % : B, B, → + B
66 % : ↓ + C, A + C, B, B
69 % : ↓ + A + B + C, ↘ + B, C
72 % : ↓ + A + B + C, B, B, → + C, C
79 % : B, B, C
81 % : ↓ + C, A + C, B, B, → + C
84 % à 103 % : ↓ + C, A + C, B, B, B
84 % : ↓ + C, A + C, B, B, ↓ + C
85 % : B, B, → + C, C
94 % : ↓ + C, A + C, C, C
96 % : ↓ + C, A + C, B, B, ↓ + C, C
100 % : ↓ + C, A + C, ↘ + B, → + C↓ + C, C
105 % : ↓ + C, A + C, B, B, → + B
106 % : ↓ + C, A + C, B, C
106 % : ↓ + C, A + C, B, ↓ + C
109 % : ↓ + C, A + C, ↘ + B, C
119 % : ↓ + C, A + C, B, B, C
125 % : ↓ + C, A + C, B, B, → + C, C

PROJECTION
50 % : ←→ + C (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
50 % : ←→ + A + B
50 % : ← + A + B + C (lorsque vous croisez l'adversaire en l'air)
60 % : ↙ + A + B + C (lorsque vous sautez sur l'adversaire)
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

JANE

COUPS SPÉCIAUX :
Super coup de poing : ← + B
Coup de poing au ventre : → + B
Dragon punch : ↘ (maintenir) + B
Super coup de poing assommoir : →→ + B
Méga coup de poing : ←↙↓↘→ + B
Super coup de poing aux jambes : →↓↘ + B
Double coup de poing au ventre : ↓→ + B
Coup de pied à la tempe : ↓ (1 s et relâchez) + C
Coup de pied circulaire aux côtes : ↘ + C
Coup de genou : → + C
Coup de pied circulaire aux chevilles : ↓ + A + C
Assommoir : B + C
Uppercut : ↘ + B + C

ENCHAÎNEMENTS
36 % : → + B, B
38 % : ↓ + A + C, C
41 % : B, B, ↓ + C
44 % : B, C, B
43 % à 82 % : B, B, B
59 % : B, B, ← + B
62 % : B, B, → +C
64 % : B, B, C
68 ou 20 % : ↘ + B + C, ←→ + B

PROJECTION
52 % : A + B, B
60 % : →← + A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : A + C (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
62 % : A + B, C
70 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
76 % : ←↙↓↘→ + A + C, ↓↘→ + C
80 % : A + B + C (dans le dos de l'adversaire)
97 % : A + C, A + C (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)

GRACE

COUPS SPÉCIAUX
Coup de pied à la tête : A + C
Atemi à la tête : →→ + B
Super atemi : ← + B
Atemi au ventre : B + C
Super coup de pied : ← + C
Coup de pied droit : ↘ + C
Coup de pied sauté au menton : → + A + C
Coup de pied hache : A + ↑, ↓ + C
Mise en orbite : ↘↘ + C
Fauchage : ↓ + A + C

ENCHAÎNEMENTS
55 % : C, B, B, B, B, B
72 % : C, C, C
72 % : A + C, ↘ C, C
73 % : C, B, C, C
74 % : C, B, B, C
79 % : A + C, C, C
81 % : ↘ + C, C, C, C, B
83 % : ↘ + C, C, C, C, B, B, B
87 % : ↘ + C, C, C, C, B, B
96 % : ↘ + C, C, C, C, B, C
99 % : ↘ + C, C, C, C, B, ↓ + C
99 % : ↘ + C, C, C, ↘↘ + C, B, B, B, B
105 % : ↘ + C, C, C, C, B, B, B, B, B
112 % : ↘ + C, C, C, ↘↘ + C, C, C, C
113 % : ↘ + C, C, C, C, B, C, C
114 % : ↘ + C, C, C, C, B, B, C

PROJECTION :
50 % : ↓← + A + B
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
55 % : →← + A + B + C
60 % : ↙ + A + B + C (lorsque vous sautez sur l'adversaire)
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

BAHN

COUPS SPÉCIAUX :
Super coup de poing : → (maintenir) + B
Coup de coude : → + B
Super coup de coude : ← + B
Coup de pied à la tempe : →→ + C
Mise en orbite : ↘ (maintenir) + B
Méga coup de coude : ←→ + B
Coup d'épaule : ←→→ + B + C
Coup de boule : A + B + C
Coup de coude en avançant : →→ + B
Fauchage : ↙↘ (maintenir) + B
Coup de pied droit à la poitrine : ↘ + C
Dragon punch : →↓↘ (maintenir) + B
Uppercut : ←↓↙ (maintenir) + B

ENCHAÎNEMENTS
42 % : ←↓↙ + B, B
45 % : →→ + B, → + B
45 % : ←↓↙ + B, →↓↘ + B
55 % : →→ + B, ←→ + B + C
102 % : →↓↘ + B, →↓↘ + B
107 % : ↘ + B, ←→→ + B + C

PROJECTION
30 % : ← + A + B
40 % : A + B
40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
50 % : ←→ + A + B + C
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
100 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

MAHLER

COUPS SPÉCIAUX
Uppercut : ↘ + B
Super coup de poing : ←↙↓↘→ + B
Coup de genou : →+ C
Coup de pied retourné au ventre : ↘ + C
Coup de pied retourné aux jambes : ↓ + A + C
Double coup poing au torse : ←→→ + B

ENCHAÎNEMENTS
65 % : B, B, → + C, B
69 % : B, B, B
70 % : B, B, → + C, C
77 % : → (maintenir) + B, B, B, B
87 % : → + B, B, B, B
88 % : B, B, → + C, B, → + B
94 % : ↙ + C, C, B, B, B
128 % : B, B, → + C, B, → + B, ←↙↓↘→ + B

PROJECTION
40 % : ← + A + B + C : (lorsque vous croisez l'adversaire en l'air)
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
60 % : ↓ + A + B
70 % : ←→← + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

CANDY

Coups spéciaux

Super atemi : ← + B
Mise en orbite : A + C
Uppercut : ↘ + B
Coup de griffe à la tête : → + B
Super atemi en avançant : →→ + B
Dragon punch : → ↓ ↘ (maintenir) + B
Super coup de griffe aux jambes : ↘ ↘ + B
Flip avant avec coup de talon : ↘ + C
Coup de pied au ventre : ↓ + C
Coup de cul : A + B + C
Super coup de cul : ← + C
Coup de pied droit au menton : ↓ (1 s, relâchez) + C
Coup de pied droit aux jambes : ↓ (maintenir) + C
La ruade : →→ + A + C

Enchaînements

72 % à 96 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, B, B, B
75 % : ↓ (maintenir) + C, C, C
76 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, → + B, B
78 % : A + B + C, A + B + C
78 % : ↓ + A + B + C, → + B, B, B
80 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, ↓ (maintenir) + C, C, ↓ + C
85 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, B, B, B, ↓ + C
89 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, ↓ + C, C
92 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, ↓ (maintenir) + C, C
104 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, B, B, B, C
106 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, → + B, B, B
111 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, ↓ (maintenir) + C, C, ↓ + B
115 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, ↓ (maintenir) + C, C, C
118 % : ↓ (1 s, relâchez) + C, A + C, A + B + C, A + B + C

Projection

50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
50 % : ↓ ← + A + B
50 % : ← + A + B + C (lorsque vous croisez l'adversaire en l'air)
60 % : ↙ → + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
Humiliation : A + B + C (dans le dos de l'adversaire)
Surpassement : ↗ + B

KUMACHAN

Coups spéciaux

Uppercut : ↘ + B
Assommoir : →→ + B
Super assommoir : ↓ + A + B + C
Coup de poing au crâne : ←→ + B
Fauchage : ↘ ↘ + B
La toupie : A + B + C
La toupie en avançant : ← ↙ ↓ ↘ → + A + B + C
Super uppercut : ← + B
Super ruade : ← + B

Enchaînements

48 % : ←→ + B, B, B
54 % à 89 % : ↓ + B, B, B, B
56 % : B, ↘ + B, B
59 % : B, ↘ + B, → + A + B
59 % : ↓ + A + B + C, ↓ + B
74 % : ↓ + A + B + C, A + B
96 % : → + B, B, B, B, B, B

Projection

60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
71 % : →← + A + B, ←← + A + B
85 % : ↓ ↙ ←→ + B (lorsque l'adversaire est étendu devant vous)
95 % : → ↘ ↓ ↙ ← + A + B, →← + A + B
140 % : → ↘ ↓ ↙ ← + A + B, →← + A + B, ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ← + A + B
141 % : →← + A + B, ←← + A + B, A + B
160 % : → ↘ ↓ ↙ ← + A + B, →← + A + B, →← + A + B, ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖ ← + A + B
200 % : → ↘ ↓ ↙ ← + A + B, →← + A + B, →← + A + B, ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖ ← + A + B, ↓ ←→ + B

KID AKIRA

Coups spéciaux

Coup de paume : ←→ + B
Super coup de paume : ↓ (maintenir) → + B
Mega coup de paume : ↓ (maintenir) ←→ + B
Coup de coude : → + B
Super coup de coude : →→ + B
Mega coup de coude : →→→ + B
Giga coup de coude : ← + A + B + C
Double coup de pied sauté : →→ + C, C
Uppercut : ↘ ↘ + B
Double coup de poing : ←→ + B + C
Coup de poing aux jambes : ↘ + B + C
Coup d'épaule : ↓ (maintenir) → + B + C
Super coup d'épaule : ←→→ + B + C
Mega coup d'épaule : ←→ + A+ B + C
Casse garde haute : → + A + B
Casse garde basse : ↓ + A + B
Coup de paume de la main au ventre : A + B + C
Coup de pied au menton : ↘ + A + C

Enchaînements

66 % : ↓ (maintenir) → + B + C, ←→→ + B + C
76 % : →→ + C, C, ←→→ + B + C
81 % : A + B + C, ←↘ + B + C, ↓ ← + B
81 % : →→ + C, C, →→ + B
87 % : ↘ ↘ + B, →→ + C, C
90 % : ↓ (maintenir) → + B + C, →→ + C, C
113 % : ↘ ↘ + B, ←→→ + B + C

Projection

50 % : ↘ + A + B
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
60 % : ↘ + A + B (lorsque vous êtes dos à un mur)
↙ + A + B : cette projection vous place dans le dos de l'adversaire
60 % : ↙ → + A + B

B.M.

Coups spéciaux

Super coup de poing : ← + B
Coup de genou : → + C
Super coup de pied : ← + C
Super coup de genou : ← + A + C
Méga coup de poing : ← ↙ ↓ ↘ → + B
Uppercut : ↘ + B
Coup de pied retourné au ventre : ↘ + C
Coup de pied retourné aux jambes : ↓ + A + C
Double coup poing au torse : ←→→ + B

Enchaînements

62 % : B, B, C
63 % : ↘ + C, C
65 % : B, B, → + C, B
69 % : B, B, B
70 % : B, B, → + C, C
73 % : C, C
77 % : → (maintenir) + B, B, B, B
87 % : → + B, B, B, B
88 % : B, B, → + C, B, → + B
94 % : ↙ + C, C, B, B, B
128 % : B, B, → + C, B, → + B, ← ↙ ↓ ↘ → + B

Projection

40 % : A + B (lorsque vous êtes dos à un mur)
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
60 % : ↓ + A + B
70 % : ←→← + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

URA BAHN

Coups spéciaux

Super coup de poing : → (maintenir) + B
Coup de coude : → + B
Super coup de coude : ← + B
Coup de pied à la tempe : →→ + C
Mise en orbite : ↘ (maintenir) + B
Méga coup de coude : ←→ + B
Coup d'épaule : ←→→ + B + C
Coup de boule : A + B + C
Coup de coude en avançant : →→ + B
Fauchage : ↙ ↘ (maintenir) + B
Coup de pied droit à la poitrine : ↘ + C
Dragon punch : → ↓ ↘ (maintenir) + B
Uppercut : ← ↓ ↙ (maintenir) + B

Enchaînements

42 % : ← ↓ ↙ + B, B
45 % : →→ + B, → + B
45 % : ← ↓ ↙ + B, → ↓ ↘ + B
55 % : →→ + B, ←→ + B + C
102 % : → ↓ ↘ + B, → ↓ ↘ + B
107 % : ↘ + B, ←→→ + B + C

Projection

30 % : ← + A + B
40 % : A + B
40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
50 % : ←→ + A + B + C
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
100 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)

FIGHTERS MEGAMIX

SATURN

DURAL

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude : ➡ + B
Super coup de coude : ➡➡ + B
Coup de poing circulaire aux jambes : ↙ + B
Coup de boule : ↙➡ + B + C
Super coup de boule : ⬅➡ + B
Assommoir : ⬅↘ + B
Uppercut : ⬇↘➡ + B
Dragon Punch : ➡⬇↘ + B, seulement une fois que Dural a bu de l'alcool.
Double coup de pied aux jambes : ➡⬇ + C
Coup de pied tombant au visage : ⬅ + C
Double coup de pied tombant au visage : ↙↙ + C
Super coup de pied circulaire au visage : ⬅⬅ + C
Flip : ↖ + C
Super Flip : ↖ + A + C
Coup de genou : ➡ + C
Super coup de genou : ⬇ (Relachez) ➡ + C
Coup de pied retourné au visage : ➡ + A + C
Coup de pied retourné au ventre : ⬅ + A + C
Coup de pied retourné au torse : ⬆ + A + C
Coup de pied à la clavicule : ↙ + A + C
Fauchage : ⬇ + A + C
Super fauchage : ↘ + A + C
Double coup de pied au torse : ➡➡ + A + C
Triple coup de pied sauté : ➡➡➡ + A + C
manchette au crâne : B + C
Atemi à la gorge : ⬇ + B + C
Atemi au visage : ⬅ + B + C
Super coup d'épaule : ⬅➡➡ + B + C
Double coup de pied au torse : ➡➡ + A + B + C
Super projection : ⬅ + A + B + C

ENCHAÎNEMENTS

61 % : B, B, ⬅ + B, C
61 % : ⬇↘➡ + B, ➡ + B, ➡ + B
70 % : ➡➡ + C, C
74 % : ⬇↘➡ + B, ➡➡ + A + C
74 % : ⬇↘➡ + B, ⬅↘ + B, B
77 % : ⬇↘➡ + B, ⬅➡ + B
78 % : ⬅↘ + B, B
81 % : ➡ + B, ↖ + C
84 % : ⬇↘➡ + B, ➡➡ + C, C
85 % : ➡⬇↘ + B, ➡⬇↘ + B
86 % : ⬇↘➡ + B, ↖ + A + C
105 % : B, B, ➡ + B, ↖ + C

PROJECTION

50 % : ↘ + A + B
50 % : ⬇➡ + A + B + C : (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous)
60 % : ➡➡ + A + B
80 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
80 % : A + B + C : (dans le dos de l'adversaire accroupi)
100 % : ⬅↙⬇↘➡ + A + B
➡ + A + B + C, lorsque l'adversaire est accroupi en face de vous, vous passerez dans son dos.

KID SARAH

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude : ➡ + B
Coup de genou : ➡ + C
Super coup de genou : ➡➡ + C
Mega coup de genou : ⬇ (maintenir) ➡ + C
Fauchage : ↘ + A + C
Coup de pied assommoir : ⬅ + A + C
Coup de pied tournoyant au crâne : ↖ + A + C
Coup de pied au visage : ↙ + A + C
Super coup de pied au visage : ↙ + C
Coup de pied aux jambes : ⬇ + A + C
Double coup de pied à la tête : ⬅ + C
Flip : ↖ + C
Flip avant : ⬆ + C
Coup de pied circulaire au ventre : ⬆ + A + C
Coup de pied circulaire sauté au ventre : ➡ + A + C
Coup de pied circulaire sauté à la tête : ↗ + A + C
Saut par-dessus l'adversaire : ↗ + A
Monter sur les murs : lorsque vous touchez l'un des murs au bord du ring faites ⬆ (maintenir) + B

ENCHAÎNEMENTS

72 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, ⬆ + C
73 % : B, B, B, C
74 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, ↖ + C
75 % : ↙ + C, B, B, B, ⬆ + C
75 % : ⬇ + B + C, C, B, B, B, C
77 % : ↙ + C, B, B, B, ↖ + C
77 % : ↙ + C, ➡ + B, C
78 % : ↙ + C, ⬇ + C, C
79 % : ⬇ + B + C, C, ⬇ + C, C
86 % : ↙ + C, B, B, B, C

PROJECTION

60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
45 % : ⬅ + A + B
60 % : ⬅ + A + B : (lorsque l'adversaire est contre un mur)
40 % : ➡➡ + A + B
60 % : ↗ + A + B

BARK

COUPS SPÉCIAUX

Super coup de poing : ⬅ + B
Uppercut : ↘ + B
Coup de poing au crâne : ↙ + B
Assommoir : ➡ + B
La toupie : B + C
La toupie en avançant : ➡ + B + C

ENCHAÎNEMENTS

30 ou 10 % : ➡ + B, B, B
40 % : ↙ + B, B
64 % : B, B, ↘ + B

BEAN

COUPS SPÉCIAUX

Super coup de poing : ➡ + B
Lancé de bombes : ➡➡ + B
Uppercut : ↘ + B
Super uppercut : ⬅ + B +C
Jet de bombe au ras du sol : ➡ + C

ENCHAÎNEMENTS

30 % : B, B, B, B, B
42 % : ↘ + B, B
52 % : C, C, C
54 % : ↘ + B, attendre, B, B, B, B, B
57 % : ↘ + B, C, C, C
59 % : ➡ + B, B
65 % : ↘ + B, ➡ + B, B

JANET

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude : ➡ + B
Super coup de coude : ➡➡ + B
Mega coup de coude : ⬅➡➡ + B + C
Uppercut : ↘ + B
Coup de genou : ➡ + C
Coup de pied aux jambes : ↙ + C
Fauchage : ⬇ + A + C
Une baffe : B + C
Atemi au crâne : ↘ + B + C
Atemi au ventre : ➡ + B + C

ENCHAÎNEMENTS

62 % : ↘ + B, ➡ (maintenir) + B, B
63 % : B, B, B, C
63 % : B, B, B, ⬇ + C
64 % : B, B, ➡ (maintenir) + B, B
65 % : ↘ + B, B, B, B, C
65 % : ↘ + B, B, B, B, ⬇ + C
66 % : ↘ + B, C, C
69 % : ↘ + B, B, B, ➡ (maintenir) + B, B
73 % : ↘ + B, ➡ + C, C

PROJECTION :

40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
60 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
50 % : ↘ + A + B
30 % : ⬅ + A + B
40 % : ⬇ + A + B + C : (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous)

DEKU

COUPS SPÉCIAUX

Coup de coude : ➡ + B
Uppercut : ↘ + B
Coup de genou : ➡ + C
Coup de pied au visage : ↘ + C
Coup de pied aux jambes : ⬇ + C
Flip : ↖ + C

PROJECTION

40 % : ➡⬅ + A + B
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
70 % : A + B

RENTAHERO

Coups spéciaux
Coup de coude : ➡ + B
Uppercut : ↘ + B
Coup de genou : ➡ + C
Coup de pied au ventre : ↘ + C
Super coup de pied : ⬅ + C
Flip : ↖ + C
Fauchage : ⬇ + A + C
Vague de choc : ⬇ ↘ ➡ + B, à utiliser un nombre limité de fois.

Enchaînements
50 % : B, B, B
54 % : ↘ + C, C
65 % : ➡ + B, B, B
77 % : B, B, B, ➡ + C
81 % : ↘ + B, ➡ + B, B, B
90 % : B, B, B, ↖ + C
90 % : ↘ + B, ↖ + C

Projection
40 % : A + B
40 % : ⬅ + A + B
45% : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
50 % : ➡⬅ + A + B
50 % : A + B (lorsque l'adversaire est proche de l'une des parois du ring)
60 %: A + B (dans le dos de l'adversaire)

HORNET

Si vous voulez avoir les coups de Bahn avec Hornet il vous faudra faire ➡⬅ + B + C, elle sera moins résistante mais plus puissante.

Coups spéciaux :
Super coup de poing : ➡ (maintenir) + B
Coup de coude : ➡ + B
Super coup de coude : ⬅ + B
Coup de pied à la tempe : ➡➡ + C
Mise en orbite : ↘ (maintenir) + B
Méga coup de coude : ⬅➡ + B
Coup d'épaule : ⬅➡➡ + B + C
Coup de boule : A + B + C
Coup de coude en avançant : ➡➡ + B
Fauchage : ↙ ↘ (maintenir) + B
Coup de pied droit à la poitrine : ↘ + C
Dragon punch : ➡ ⬇ ↘ (maintenir) + B
Uppercut : ⬅ ⬇ ↙ (maintenir) + B

Enchaînements
42 % : ⬅ ⬇ ↙ + B, B
45 % : ➡➡ + B, ➡ + B
45 % : ⬅ ⬇ ↙ + B, ➡ ⬇ ↘ + B
55 % : ➡➡ + B, ⬅➡ + B + C
102 % : ➡ ⬇ ↘ + B, ➡ ⬇ ↘ + B
107 % : ↘ + B, ⬅➡➡ + B + C

Projection
40 % : A + B
24 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)
30 % : ⬅ + A + B
50 % : ⬅➡ + A + B + C

SIBA

Coups spéciaux
Coup de coude : ➡ + B
Uppercut : ↘ + B
Coup de pied au ventre : ↘ + C
Fauchage : ⬇ + C
Coup d'épée : ⬅ + B
Super coup d'épée : ➡➡ + B
Tranchant de l'épée : ⬅➡ + B

Enchaînements
109 % : ↘ + B, ⬅➡ + B
109 % : ↘ + B, ⬅ + B

Projection
50 % : A + B
50 % : A + B (dans le dos de l'adversaire)
40 % : A + B : (sur le côté de l'adversaire)

toute l'actualité

SEGA™

des centaines d'astuces et de solutions

des réponses personnalisées à vos questions

concours les hits SEGA à gagner !

LIGNE SEGA™
08 36 68 01 10
2,23F la minute

MINITEL 36 15 SEGA™
1,29F la minute

ce mois-ci

annonces petites annonces

★ 32 X ★

ACHAT

Département 93

Ach. 32X et jeu Knuckles Chaotix. Faire offre à Steven GODAR, 49 Av. Anatole France, 93250 VILLEMOMBLE, tél. 01 48 54 23 21.

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 76

Recherche GG + jeux + accessoires. Tél. à Arnaud après 18H au 02 32 08 44 67.

VENTE

Département 31

Vds pro action replay + codes : 150F. Tél. à Laurent au 61 95 69 95 après 20H.

★ MEGA-CD ★

Département 28

Vds MS + 2 man. + 12 jeux (Alex Kidd in Shinobi World, Sonic Chaos, Zillon, Out Run, Bomber Raid..) prix : 800F. Tél. à Sanson Brice au 02 37 90 59 46.

Département 54

Vds MS 1 + 2 man. + 5 jeux Sonic 2, Donald Duck, Casino Gama, Asterix, Olympic Games) prix : 600F le tout. Vds GG + 3 jeux (Sonic Triple Trouble, Donald Duck...) prix : 500F. Tél. au 83 21 90 61 à Xavier.

Département 75

Vds MS 2, 2 pads et 3 jeux dont 1 inclus : 250F. Tél. à Alexis au 45 42 17 46.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 56

Ach. Multimega en TBE sans jeu 790F maxi. Ecrire à BARDIN Frédéric, 1 RD point du Moustoir, 56100 LORIENT.*

VENTE

Département 02

Vds très nombreux jeux M-CD en TBE dont Night Trap, Batman and Robin, Fahrenheit, Ecco 1 et 2... 50F frais de port inclus. Tél. à David au 03 23 39 69 29.

★ MEGADRIVE ★

CONTACT

Département 59

Ech. Light Crusader contre Soleil vers. fr. Tél. à Samuel au 03 20 33 20 54.

VENTE

Département 01

Vds MD + 1 pad turbo + 3 jeux (Virtua Racing, Lotus 2 RECS, Aquatic Games) : 400F. Tél. à Olivier au 04 78 06 01 00.

Vds MD + 1 pad GB + 12 jeux prix : 2000F ou éch. contre Saturn + 1 pad + 3 jeux. Ecrire à POLLET Cédric, 23 Route de Bourg, 01140 ST DIDIER SUR CHALARONNE.

Département 21

Vds jeux MD (MK2, Batman et Robin ou Forever, Pit Fighter, Capitain Planete, Ecco 2) le tout : 1500F. Tél. au 03 80 67 45 39 le merc. matin ou le week-end peut être vendu séparément 300F.

Département 22

Vds MD 2 + 8 jeux (Ultimate Mortal Kombat 3, FIFA Soccer, MK2, Street of Rage, Shinobi, Golden Axe, Captain america) prix : 750F. Tél. à Laurent au 02 96 85 23 81 après 18h.

Vds MD + 2 pads + 8 jeux (Sonic, Asterix, le Livre de la Jungle, The Ottifants, Batman, Altered Beast, Sonic & K. : 800F. tél. à Anthony au 02 96 27 00 53 le samedi matin.

Département 35

Vds jeux MD Phantasy Star 4, Light Crusader, Soleil, DBZ, Theme Park, Sonic 1-2-3-4, Mickey Mania, Probotector... de 40F à 130F. Tél. au 02 99 51 59 51.

Département 44

Vds MD + 2 man. (1 à 6 boutons) + 7 jeux Sonic 3D, Sonic et K., Shaq Fu...) 950F et vds aussi GG + 3 jeux Sonic Triple Trouble, Ristar, Sonic : 750F à déb. Tél. à Grégory après 18H au 02 40 79 33 69.

Département 59

Vds MD 2 + 16 jeux + 2 pads + Mega Force 57 : 2200F et vds GG + 7 jeux (Sonic 1-2, le Roi Lion...) 800F (vds Mega Force 52 : 15F) et éch. la MD & saturn. Tél. à Cédric de 17H à 20H au 03 28 41 23 16.

Vds jeux MD 60F à 80F et magazines Tilt, Joypad, Super Sonic, Mega Force 10F. Ecrire à GONCALVES Thierry, 23 Rue Mexico, 59000 LILLE, TÉL. 03 20 00 81 45 à partir de 11H jusqu'à 19H30.*

Département 67

Vds 10 jeux MD TBE, la Legende de Thor, MK3, Micro Machines 96, Sonic et Knuckles, EWJ 1... + astuces : 100F à 200F. Tél. à Aurélien au 03 88 70 26 64 ou écrire à KILOFFER Aurélien, 1 rue du Stade, 67700 WALDOLWISHEIM.*

Département 69

Vds MD + 3 man. (1 à 6 boutons) + 7 jeux (Leg. de Thor, Sonic 3D, Virtua Racing...) + Convertor MS + 4 jeux MS (Sonic 1 et 2, Double Dragon...) prix : 1450F. Tél. à Sylvain au 04 74 01 15 59.

Vds MD2 + 1 pad neuf jamais servi + 4 jeux Sonic 1 et 2 + Asterix + Dr Robotnik prix : 600F. Tél. à Benjamin au 04 72 39 34 67.

Département 72

Vds Blodshot sur MD le jeu : 200F. Tél. au 02 43 20 59 78.

Département 75

Vds 30 jeux MD et PS de 30F à 200F. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS.*

Département 77

Vds nombreux jeux MD FIFA 96, Theme Park... prix à déb. Ecrire à LEMOINE Anthony, 38 Terrasse d'Alembert, 77130 MONTEREAU.

Département 91

Vds MD + 17 jeux valeur 3800F, vendu : 1700F, jeux NBA JAM, Sonic 3, Robocop vs Terminator, 4 man. dont 1 turbo 6 boutons. Tél. au 01 60 19 20 93.

Vds jeux MD Aladdin 150F, Sonic Spinball 150F, FIFA 95 150F, Quackshot : 100F, Batman Return : 50F, Alien 3 : 50F. Tél. entre 18H et 20H au 01 64 90 16 49.

Vds MD2 + MCD2 + 8 jeux + 3 CD + 5 cartouches + 2 pads 6 boutons le tout en TBE : 700F-750F. Tél. de 17H à 21H au 01 69 39 40 59.

Département 92

Vds Mickey Quackshot, Le Roi Lion, Bulls Vs Blazers, Ultimate Soccer, FIFA 95, Desert Strike. Ach. ou éch. Urban Strike, Cool Spot Goes to Hollywood, Worms. Tél. au 01 46 56 66 54.

Département 93

Vds jeux MD (EWJI et II, V. Racing, Comix Xone, Sonic 2 et IV, Coolspot3...) et d'autres jeux récents entre 100F et 150F. Tél. à Vincent au 01 48 60 89 97.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 55

Ach. DBZ 1 si poss. VF 300F max. je paye aussi les frais de port. Tél. après 19H au 03 29 89 13 93.

Département 94

Ach. le CD saturn Sega Flash démos n°2 paru dans le MF 55. Tél. au 01 47 26 11 81.

CONTACT

Département 02

Ech. Destruction Derby ou D contre Sim City 2000 ou Theme Park. Tél. à Olivier ou répondeur après 17H30 au 03 23 67 71 83.

Département 17

Ech. Die Hard Trilogy ou Tomb Raider contre Virtual On, SF Alpha 2 ou Torico. Tél. après 19H au 05 46 83 20 05.

Département 34

Ech. Sega Rally ou Sim City 2000 contre jeu de tous genres. Faire proposition à Ben au 04 67 70 05 97 et recherche Alien Trilogy et ach. Command & Conquer 200F. Ecrire à AUDOYE Benjamin, 13 av. du 8 Mai 1945, 34160 CASTRIES.*

Département 57

Ech. ou vds jeux saturn (Virtua Cop 2, Exhumed...) contre jeux tout genre ou accessoires. ech. ou vds aussi Arcade Racer TBE. Tél. à Gilles au 03 87 01 63 18.

Département 59

Ech. jeux Saturn et PS Manx TT, Legend of Thor 2, Dark Savior, Virtua Fighter 2 contre nouveauté. Thierry MARTEL, D21 rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES, tél. au 03 27 28 93 23.

Département 62

Vds bas prix N°1-2-3-4-5 SOS Consoles + 5 n° de Playmag. Vds ou éch. environ 10 jeux sur Saturn et 1 action replay saturn. Faire offre au 03 21 56 05 57 ou écrire à THOMAS PATRICK, 14 rue René Sénéchal bat 186/B, 62400 BETHUNE.

Département 71

Ech. différents jeux pour Sega Saturn. Tél. au 03 85 26 85 31.

VENTE

Département 03

Vds jeu Saturn Fighters Megamix neuf 300F port compris. Tél. au 04 70 64 83 81.

Département 13

Vds Tomb Raider 250F ou éch. contre Die Hard Trilogy. Tél. après 17H30 AU 04 42 76 16 02.

Département 29

Vds Sega Rally US + adapt. 150F, The Need for Speed : 150F, Virtua Fighter 2 : 150F, Nights (sans pad) : 150F. Tél. au 02 98 49 21 55.

Département 30

Vds Saturn + 2 man. + 2 CD Démos + Virtua Cop 2 avec le Virtua Gun + Daytona USA CCE + Panzer Dragoon 2, Zwei prix : 1590F. Tél. au 04 66 81 59 88 ou écrire à PICARD Mickael, chemin des Lauzes, 30980 ST DIO.

Département 31

Vds ou éch. Daytona USA CCE, Doom, Sega Worldwide Soccer 97. Faire offre au 05 61 27 97 33 à partir de 17H30 à Bertrand.

Département 34

Vds Saturn + 3 jeux + 1 man. + Sega Flash N°4 récent : 1400F à discuter ou éch. contre PS + 1 ou 2 jeux. Tél. à Franck au 04 67 25 21 77.

Département 40

Vds Saturn + 3 pads + carte M-peg + AR + films + jeux Bug 2 + Panzer 1 et 2, Bug, Sonic USA démos Rayman, vente séparée possible. Tél. au 05 58 51 77 27 demander Eric après 18H.

Département 45

Vds Street Racer, Panzer Dragoon, Myst, Rayman, Sim City 2000, Theme Park, Clock Kwork Knight 2 de 100F à 200F. Tél. au 02 38 39 81 61.

Vds Street Racer, Sim City 2000, Theme Park, Panzer Dragoon, Myst, à partir de 150F. Tél. après 18H au 02 38 39 81.

Département 52

Vds jeux Sega Saturn version européenne Panzer Dragoon 150F, Sim City 2000 200F, Virtua Fighter 2 : 250F. Tél. à Aurélien au 03 25 03 27 34.

Département 58

Vds jeux entre 150F et 190F pièce, Story of Thor, Command and Conquer, Street Racer, World Wide Soccer. Tél. au 03 86 25 04 82.

Département 59

Vds Galaxy Fight : 150F et cherche FIFA 96 sur GG 120F maxi. Tél. à Jérémy après 16H30 au 03 20 24 72 22.

Vds volant + pédalier TBE 350F Panzer Dragoon, Victory Goal, V. Fighter, 120F pièce ou éch. contre Sim City 2000 ou Virtua Cop 2. Tél. à Benjamin après 17H30 au 03 20 46 22 11.

Vds ou éch. VF Remix + CD image démo : 195F ou éch. contre Sim City 2000, Sega Rally, soviet Striket, Exhumed. Tél. Tél. à 10H à Cédric ou Catherine au 03 20 03 03 44.

Département 60

Vds Saturn + 1 man. + 1 cd de démo + VF2 encore sous garantie TBE : 990F ou éch. VS PS + 1 jeu tout dépt. poss. Tél. au 03 44 77 09 29 après 17H.

Vds Dragon Ball Z sur Compact disc Sega Saturn jeux neufs, vends 350F. Ecrire à Melle CHATAIGNER Nathalie, 28 rue de la Mothe, 60600 BREUIL LE VERT.

Département 69

Vds Saturn + 2 man. + Tombraider + Night + pad analogique + Sega Rally + Rayman + carte mémoire + Story of Thor 2 + 4 CD de démos dont Chrismas Night le tout : 2000F. Tél. après 17H au 78 91 53 77.

Département 75

Vds Saturn + 2 pads + 7 jeux (FIFA 97, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Guardian Heroes...) + CD démo : 1300F. Tél. à Alexis après 18H au 01 45 42 17 46.

Vds Saturn 1 man. + 4 jeux (Doom, Tunnel B1, Sega Rally, Thunderhawk) s. garantie prix : 1200F. Tél. au 01 45 51 02 76.

Département 76

Vds Wipe Out 250F ou éch. contre Virtua Cop 1 ou 2. Tél. au 02 35 23 03 31 à Mathieu.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 58

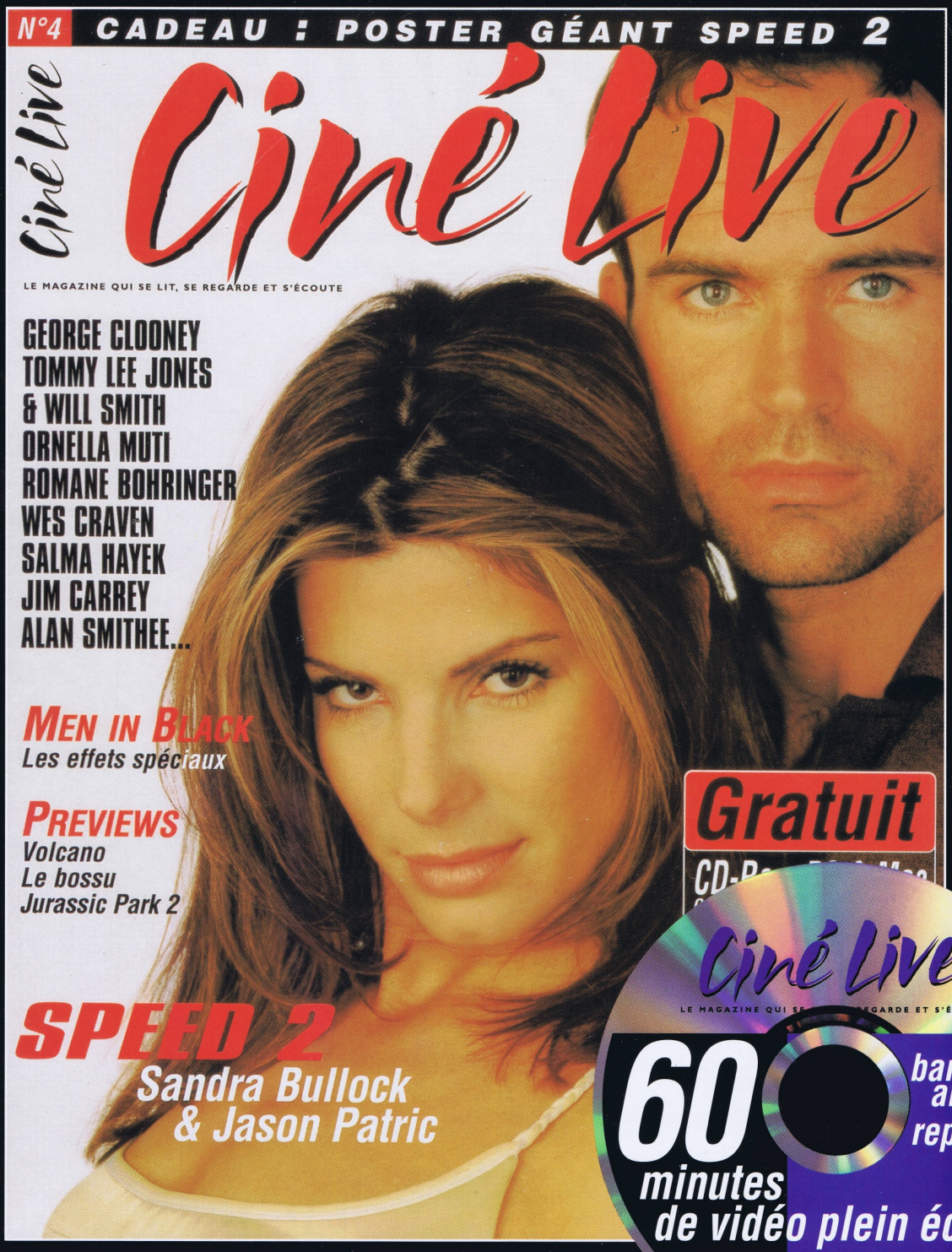
A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

Plein la vue !

Exclusif :
La démo jouable d'Oddworld

en vente chez votre marchand de journaux

VOUS ALLEZ VOIR CE QUE VOUS ALLEZ LIRE



CINE LIVE :

132 PAGES PLEIN PAPIER + 1 CD-ROM PLEIN ECRAN

En vente chez votre marchand de journaux - 30F seulement